№ 12 (72)
декабрь 2005 год

виртуальные радости

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

Обзоры

Анонсы

Новинки локализаций

Путеводитель online

Пыльные полки

Детский уголок

Приставки



НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Как предисловие к заключительному номеру года, хотелось бы вспомнить несколько злую миниатюру из "Городка". Ту, в которой Стоянов (полный) ехидно кричит выглядывающему из окна Олейникову ("худому", с усами): "Помнишь, Вась, ты говорил, мол, я жадный? Помнишь, говорил, что "у меня зимой снега не допросишься"? Так вот, ты был не прав — получай!" и вываливает на его машину гору снега из какого-то там технического средства (то ли грузовика, то ли экскаватора). К чему это я? Ну как же! Вы ведь хотели побольше обзоров, друзья? Хотели-хотели, не отнекивайтесь! Многие из вас, судя по письмам, спят и видят, чтоб в "ВР" было поменьше всяких "ненужных размусоливаний" и побольше конкретики — обзоров, анонсов и т.п. Что ж, получите и распишитесь!

Ну что я могу сказать? Так уж получилось. Активизировались под конец года разработчики, зашевелились издатели и дистрибьюторы. Как раз к "горячим" зимним денькам (Америка праздновала День Благодарения, да и Рождество уже недалече), традиционно отличающихся лавинообразным ростом продаж, подоспели несколько хитовых/суперхитовых релизов, десятки просто качественных продуктов и пачки бюджетных проектов попроще.

На что обращать внимание в первую очередь? В конце года есть выбор у ценителей практически всех жанров, потому ответ на данный вопрос зависит исключительно от ваших игровых предпочтений. Так, любителям шутеров определенно нельзя пропускать **Call of Duty 2** (обзор Belfegor-а — на стр. 12-13) и/или **Quake 4** (лучший проект месяца, по мнению читателей "ВР", для отставших от жизни — описание на стр. 16-17). Стратегам и поклонникам качественных игр необходимо обязательно ознакомиться с выдающейся **Civilization IV** (если только вы не скептически настроенный консерватор-брюзга, то наверняка согласитесь с оценкой и мнением Kreivuez-а на стр. 18-19). Мечтаете "порулить" киностудией и замахнуться на лавры "виртуального Тарантино"? Тогда срочно изучайте обзор **The Movies** (впечатления Morgul-а ищите на стр. 20) и — бегом в магазин! Наконец, фанатов аркадных "гоночек" ни в коем случае не оставит равнодушными ежегодное откровение от EA, в этот раз называющееся **Need for Speed: Most Wanted** — впечатления Highcoaster-а об этой красивой (пожалуй, наиболее совершенной в графическом плане реализацией гонок на ПК) и увлекательной игре читайте на 14-15 страницах.

Zero Tolerance: City Under Fire



Heroes of Might and Magic 5



Любите ли вы играть в виртуальный футбол (**FIFA 2006**), желаете ли открыть свой "второй фронт" в излюбленной вселенной (**Star Wars: Battlefront 2**), посмотреть крутейший интерактивный триллер (**Fahrenheit**) или примерить шкуру Избранного (**The Matrix: Path of Neo**) — для вас этой зимой определенно найдется, чем заняться.

Чего ждать к новому году и в начале января? Конечно же, в первую очередь, нового **Prince of Persia: The Two Thrones**, достаточно любопытного российского "аналога Privateer" — **Enosta: Discovery Beyond**, интересных, на первый взгляд, шутеров **Sin Episodes** и **Fear & Respect**. Любителям "игр от Тони Хоука" наверняка стоит не пропустить **Tony Hawk's American Wasteland**, а стратегам — подождать **Settlers: Heritage of Kings — The Legends**. По части суперхитов новогодний сезон обещает быть достаточно спокойным — все главные премьеры уже отгремели, а массового игронаступления следует ждать лишь в феврале. С наступающим!

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
And Then There Were None	Детективный квест	1410 MB	The Adventure Company	AWE Games	83% (6) / 8,0 (22)
Battlefield 2: Special Forces	Командный 3D-экшен от первого лица (FPS)	1250 MB	Electronic Arts	Digital Illusions Canada	74% (5) / 7,2 (21)
City of Villains	Многопользовательская онлайн-RPG	нет данных	NCsoft	Cryptic Studios	84% (21) / 7,6 (27)
Crazy Frog Racer	Аркадный гоночный симулятор	нет данных	Digital Jesters	Neko Entertainment	– / 3,0 (1)
Creature Conflict: The Clan Wars	пошаговая аркада в 3D	1050	Cenega Publishing	Grandpace / Mithis Games	64% (4) / 5,5 (15)
Crime Life: Gang Wars	TPS (экшен от третьего лица)	2750 MB	Konami Europe	Konami Europe	– / 7,0 (2)
Gun	Ковбойский шутер FPS+TPS	1600 MB	Activision	Neversoft Entertainment	81% (16) / 7,5 (33)
Harry Potter and the Goblet of Fire	3D-аркада от третьего лица	1550 MB	Electonic Arts	Electonic Arts UK	70% (8) / 6,7 (22)
L.A. Rush	Аркадный гоночный симулятор	нет данных	Midway Games	Midway Studios Newcastle	70% (1) / 3,0 (1)
Movies, The	Симулятор киностудии	2355 MB	Activision	Lionhead Studios	86% (35) / 8,4 (80)
Need for Speed: Most Wanted	Аркадный гоночный симулятор	2300 MB	Electronic Arts	Electronic Arts Canada	85% (6) / 8,3 (57)
Peter Jackson`s King Kong	TPS (экшен от третьего лица)	1785 MB	Ubisoft Entertainment / Бука	Ubisoft Montpellier	82% (6) / 7,3 (15)
Prince of Persia: The Two Thrones	TPS (экшен от третьего лица)	1700 MB	Ubisoft Entertainment / Акелла	Ubisoft Montreal	– / 7,9 (19)
Star Wars: Battlefront 2	Командный 3D-экшен от первого лица (FPS)	3090 MB	LucasArts Entertainment	Pandemic Studios	80% (15) / 8,3 (39)
Stubbs the Zombie	FPS (экшен от первого лица)	2295 MB	Aspyr Media	Wideload Games	80% (4) / 6,8 (17)
The Matrix: Path of Neo	TPS (экшен от третьего лица)	3750 MB	Atari	Shiny Entertainment	75% (6) / 7,5 (32)
АЛЬФА: Антитеррор — Мужская работа	Командная 3D-стратегия реального времени (RTS)	нет данных	Game Factory Interactive	МиСТ ленд-ЮГ	–
Корсары 3	3D RPG, вид от третьего лица	3CD/1DVD	1С	Акелла	–
Периметр: Завет Императора	Стратегия реального времени (RTS)	2 CD	1С	K-D LAB	–
Штырлитц: Открытие Америки	3D-квест	2 CD	1С	А. Ефремов	–
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	FPS (экшен от первого лица)	декабрь	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	–
Desperados 2: Cooper's Revenge	Командная 3D-стратегия реального времени (RTS)	декабрь	Atari	Spellbound Studios	–
Enemy Territory: Quake Wars	Онлайн FPS (экшен от первого лица)	декабрь	Activision	Splash Damage / id Software	–
Enosta: Discovery Beyond	Космический 3D-симулятор с элементами RPG и экшена	декабрь	Акелла	Kvazar Studio	–
Ex Machina	3D-гонки с элементами RPG	8 декабря	Buka Entertainment	Nival Targem	–
Fear & Respect	TPS (экшен от третьего лица)	декабрь	Midway Games	Edge of Reality	–
LADA Racing Club	Гоночный 3D-симулятор	14 декабря	Новый Диск	Geleos Media	–
Neuro	FPS (экшен от первого лица)	декабрь	Руссобит-М	Revolt Games	–
Swashbucklers: Blue & Grey	TPS (экшен от третьего лица)	декабрь	1С	Акелла	–
Settlers: Heritage of Kings — The Legends	3D-стратегия реального времени (RTS)	декабрь	Ubisoft Entertainment	Blue Byte Software	–
Sin Episodes	FPS (экшен от первого лица)	декабрь	Ritual Entertainment	Ritual Entertainment	–
Tony Hawk's American Wasteland	Аркадный спортивный 3D-симулятор	декабрь	Aspyr Media	Neversoft	–
Torino 2006	Спортивный 3D-симулятор (зимние олимпийские игры)	январь	2K Sports	2K Sports	–
True Crime: New York City	TPS (экшен от третьего лица) с элем. файтинга и гонок	январь	Aspyr Media	Luxoflux	–
Вечера на хуторе близ Диканьки	"Мультипликационный" квест	декабрь	1С	Step Creative Group	–
Магия крови	3D экшен-RPG	декабрь	HD Interactive / 1С	SkyFallen Entertainment	–

**** Сводный рейтинг приведенных в таблице наиболее значимых (не менее 7000 "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 4 декабря, в скобках — количество проголосовавших.***

АНОНСЫ

Компания Eidos недавно официально представила **Zero Tolerance: City Under Fire** (ранее известный под рабочим названием Roll Call), шутер от первого лица по тематике современных городских боев. Ник Мейсон, главный герой (от лица которого вы и будете отстреливать полчища головорезов) работает офицером в отряде T-Zero, занимающимся борьбой с крупным уличными бандами. Как громко говорится в пресс-релизе, именно сотрудники T-Zero "преграждают путь тотальной анархии". Высокотехнологичное оружие и неплохой графдвижок прилагаются, а вот подробности пока остаются "за кадром". Несмотря на то, что официально в качестве платформы пока заявлены лишь PlayStation 2 и Xbox, ходят упорные слухи на тему выхода и PC версии одновременно с консольными, т.е. во втором квартале следующего года. Разрабатывает проект молодая британская команда RockSteady Ltd. Любопытно, что смена названия уже накликала на проект скандал: Рэндел Рейсс, владелец торговой марки Zero Tolerance (если помните, лет 10 назад был такой шутер для Sega MegaDrive II), весьма негативно отнесся к присвоению ее Eidos P.S. Если слухи о выходе PC-версии так и останутся слухами, пожалуй, новость стоит постфактум отнести к приставочным.

Nival Interactive издаст еще одну версию **Ночного Дозора** — с улучшенным балансом, тремя уровнями сложности и редактором уровней. Для тех, кто еще не успел ознакомиться — в самый раз. Впрочем, если вы уже приобрели лицензионную версию обычного "НД", то в покупке улучшенной лично я смысла не вижу.

Codemasters планирует возродить некогда (1993) известный бренд — **Sensible Soccer**, забавный футбол с "большеголовыми" футболистами и совершенно безбашенным геймплеем. Полный 3D с сохранением уникальной атмосферы, гибкая система бонусов, управления командой, а также море футбольных чемпионатов — все это ждет нас во втором квартале следующего года на PC, Xbox и PS2. В этот раз — никаких слухов, с PC-версией все более чем официально.

Half-Life 2: Aftermath

25 to Life

ИНТЕРНЕТ

Сайт милой аркады **Храбрые гномы: Крадущиеся тени**, продюсируемой Nival Interactive и разрабатываемой GameOver Games, открылся здесь: http://www.nival.com/bd_ru. Кроме традиционного "набора официального сайта" (скриншоты, новости, пресс-релизы, факты, форум), на сайте вы сможете ознакомиться с правилами конкурса на лучший игровой плакат (призы — суперпланшет Wacom Intuos 3 A4 и GeForce 6800 PCI-E, а также сувенирные кружки всем участникам) и поучаствовать в нем — работы будут приниматься до 18 декабря.

Heroes of Might and Magic 5 похоже, входят в заключительную фазу бета-тестирования: по мере приближения проекта к релизу претерпевает значительные изменения (обрастает интересными новостями, скриншотами и другими подробностями) официальный сайт "Вселенной" http://www.mightandmagic.com/uk/. Информация об уникальных способностях рас, представление всех шести замков, самые горячие официальные заявления от разработчиков — все там. Всем с нетерпением ожидающим выхода новой части знаменитого стратегического сериала крайне рекомендуется к посещению.

Flash-сайт стратегии реального времени **Star Wars: Empire at War** переродился по адресу http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar. Несколько обновленная и дополненная информация в более ярком графическом представлении (Flash8) поможет вам скрасить ожидание 7 февраля, даты выхода нового проекта Lucas Arts в свет.

ДАЙДЖЕСТ

25 ноября от опухоли мозга скончался **Ричард Бернс** (Richard Burns), чемпион 2001-го года мировых ралли FIA, лицо игровой гоночной серии от SCI Games.

Шутер от третьего лица **25 to Life**, в котором игрок сможет принять участие в достаточно жестких "разборках" полиции с уличными бандами (на манер прочих командных шутеров), выйдет уже в следующем месяце, 18 января. Несколько месяцев назад из-за нападок блюстителей нравственности (в частности, адвоката Джека Томпсона) разработка ее была приостановлена, и лишь недавно SCi Games подтвердила дату одновременного выхода Xbox, PS2 и PC-версий скандального проекта. Очередная попытка заработать дешевую популярность на модной нынче теме борьбы с "виртуальным насилием", похоже, провалилась — и славно.

Не нуждающееся в представлении издательство Ubisoft и малоизвестная компания-разработчик **Free Radical Design** (Timesplitters) недавно анонсировали начало совместной работы над масштабным экшен-проектом для PC и консолей третьего поколения. Обещают на выходе (в 2006-ом) настоящую "супермегаэкстру" — как обычно, в общем-то.

Храбрые гномы: Крадущиеся тени



Вы будете смеяться, но из Blizzard опять ушли сотрудники — Мичио Окамура, Эрик Секстон и Стивен Ву. Они опять основали собственную компанию, **Hyboreal Studios**. Они опять будут делать ролевой экшен в 3D, Starfall... На месте кадрового менеджера Blizzard, я бы серьезно задумался над методами дополнительной мотивации персонала. Потому как без команды высококлассных профессионалов не сделаешь ни качественного Diablo 3, ни Warcraft 4, ни StarCraft 2...

Да-да, в последний момент мы успели-таки вычеркнуть ее из списка-релизов ноябрьского номера! И вы наверняка успели заметить, что планировавшийся на конец ноября масштабный "ролевик" **TES IV: Oblivion** так и не появился на прилавках... Не будет его и в этом месяце, и в следующем. А вот после начала второго финансового квартала 2006-го года (первый финансовый квартал, напоминаю, длится с ноября по январь включительно) можно начинать ждать — глядишь, к лету объявится.

Адд-он к нашумевшему шутеру **Half-Life 2: Aftermath** появится не в этом году, как ожидалось, а лишь в феврале-марте следующего. Как обычно, финальные причесывания и отлов багов слишком затянулись. Хотелось бы верить, однако, что адд-он не постигнет такая же дурацкая свистопляска со сроками и переносами, как обыкновенный Half-Life 2. И, в продолжение темы Half-Life 2, стоит упомянуть вышедшую в ноябре карту Lost Coast: она демонстрирует потрясающую детализацию и визуальные эффекты (в первую очередь, благодаря HDR-освещению, реализованному с применением шейдеров версии 3,0), а также умудряется здорово "умеривать пыл" даже весьма мощных машин.

Студия известного гейм-дизайнера Уоррена Спектора, **Junction Point Studios**, заявила о расширении штата (нужны художники и level-дизайнеры). Естественно, что расширение вплотную связано с активизацией работы над первой игрой молодой компании. Из деталей известно лишь, что дебютный проект "новой команды дядюшки Уоррена" будет применять Valve-овский движок Source и распространяться через Steam.

Electronic Arts запустила аналогичный Steam сервис цифровой доставки традиционного игрового контента под незатейливым названием **EA Downloader** (http://downloader.ea.com). За 30 долл. с его помощью можно скачать адд-он Battlefield 2: Special Forces, а за вдвое меньшую цену — набор бонусов и дополнений The Sims 2 Holiday Party Pack. Как показывает пример сервиса Valve, "граблей" на пути такого варианта распространения — более чем достаточно. Поэтому желаю EA успешно их обойти и... несколько снизить цены на игровой контент.

Take-Two Interactive (издательский лейбл 2K Games) приобрела своего партнера-разработчика, за плечами которого — серия Civilization и множество других высококлассных проектов, компанию **Firaxis**.

"Первую десятилетку" знаменитейшего стратегического мира Command & Conquer, EA отпразднует выпуском в феврале суперсборника **Command & Conquer: The First Decade**. В него войдут переделанные для беспроблемного запуска на современных машинах игры Command & Conquer (1995), C&C: The Covert Operations (1996), C&C: Red Alert (1996), C&C: Red Alert — Counter-strike (1997), C&C: Red Alert — The Aftermath (1997), C&C: Tiberian Sun (1999), C&C: Tiberian Sun — Firestorm (2000), C&C: Red Alert 2 (2000), C&C: Red Alert 2 — Yuri's Revenge (2001), C&C: Renegade (2002), C&C: Generals (2003), C&C: Generals — Zero Hour (2003), а также бонусный DVD с большим количеством эксклюзивных видеороликов. За десять лет созданные во вселенной покойной Westwood игры продались суммарным тиражом в 23 млн. копий и заслужили почет и уважение не только в среде фанатов.

Всем, кто возжелает после нового года поиграть через Интернет в **Need for Speed: Underground**, придется устанавливать прямое соединение типа клиент-клиент (peer-to-peer) — Electronic Arts с 12 января отключает соответствующие сервера. Надо полагать, поддержка Underground 2 и Most Wanted пока продолжается. Кстати, японское подразделение EA, "курирующее" в этой стране MMORPG Star Wars: Galaxies, недавно закрыла локальные SWG-серверы и перенесла существующие аккаунты (надо полагать, их было не очень много) на европейские/американские онлайн-мощности.

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)

НОВОСТИ ИЗДАТЕЛЕЙ

Новый Диск в этом месяце издал локализованный вариант RTS Armies of Exigo — в джевел- и подарочной версиях. В аналогичном формате увидит свет и локализация The Suffering: Ties that Bind, появление которой в продаже ожидается в первом квартале 2006-го.

Акелла стала еще одной крупной российской игровой компанией, фигурирующей в масштабных финансовых сделках: венчурный фонд Intel и Quadriga Capital Russia купили 30% ее акций. После появления у Акеллы столь мощных акционеров, партнерство компании с Intel станет еще более тесным: создание игр будет обязательно происходить при помощи самых передовых технологий Intel, а игры будут оптимизироваться под ее платформы. Привлеченные ресурсы позволят издательству активно развиваться и впредь, увеличивая число сфер влияния. Так, вслед за сообщениями о покупке акций, появилась информация о запуске Акеллой двух подразделений: Акелла Мобайл (профиль его понятен из названия) и Акелла Онлайн (локализация, поддержка, распространение MMORPG, в частности, Everquest 2 и проекта "Корсары Онлайн", а также, в перспективе, цифровая дистрибуция игрового контента). Желаем совсем уже матерой (или, все-таки, "матерому"?;) Акелле не промахиваться, или, хотя бы, делать это пореже!

Play Ten Interactive продолжает активно пополнять свой еще достаточно скромный (неудивительно — компания появилась на рынке лишь этим летом) портфолио: до конца года она издаст аркадную гонку на снегоходах Ski-Doo X-Team Racing от Resolution Interactive, сборник аркад Santa Claus Gold Edition (от Joymania Development), а также шутеры "Ликвидатор" и "Утопия Сити" от российского разработчика Parallax Arts Studio. Судя по скриншотам, правда, каких-либо откровений нам не грозит.

Бука выпустит в этом и новом году полностью локализованные версии Advent Rising, BloodRayne 2, Psychonauts и Evil Dead: Regeneration. Кроме того, благодаря эксклюзивному соглашению с Valve, в конце декабря увидят свет локализованные сборники "Half-Life 2: Лучшая игра года. Коллекционное издание" (Half-Life 2, Counter-Strike: Source, Half-Life 2: Deathmatch и Half-Life: Source (локализация от Valve), Jewel/DVD-бокс, на 5 CD или 1 DVD), "Counter-Strike: Source" (Counter-Strike: Source, Half-Life 2: Deathmatch, Day of Defeat: Source — переведены тексты и меню, озвучка — оригинальная, Jewel/DVD-бокс, на 4 CD или 1 DVD), "Антология Counter-Strike" (Counter-Strike и Counter-Strike: Condition Zero с официальными ботами для однопользовательского и многопользовательского режима; русскоязычные тексты и меню, озвучка — оригинальная, jewel-версия на 2 CD или 1 DVD), а также "Антология Half-Life" (Half-Life, Opposing Force, Blue Shift и Team Fortress Classic — в них переведены тексты и меню, озвучка оригинальная; Jewel-версия на 2 CD или 1 DVD).

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

The Fall: Last Days of Gaia

Название локализации: *The Fall: Последние дни мира*
Локализатор/издатель: *"Руссобит-М"*
Количество CD: *3*



The Fall: Last Days of Gaia — очень неплохая RPG, претендовавшая даже на то, чтобы стать наследником Fallout. Правда, из этой затеи ничего не вышло, но игрушка получилась все равно очень хорошая (хотя и с линейным сюжетом). Действие переносит нас в будущее, где планета подверглась экологической катастрофе, большая часть населения была уничтожена, а людям пришлось строить новое общество на обломках старого.

Наш герой становится одним из солдат так называемого "Правительства Нового Порядка" и начинает борьбу за восстановление мира и справедливости. Неплохой сюжет, проработанная боевая система, оригинальные квесты — ради этого стоило посмотреть на Fall хотя бы пару-тройку деньков. Ну а локализацию на наш с вами строгий (но очень справедливый) суд представила компания "Руссобит-М".

Первое, что расстраивает, когда встречаешься с русской версией игры — отсутствие электронной версии руководства. Поначалу я думал, что просто не могу найти его, но как выяснилось, локализаторы просто не положили его на диск. Правда, издатель обещает как-нибудь поместить руководство на своем сайте, но все-таки ставим "минус" и едем дальше. Что касается перевода игрового меню, здесь практически все идеально. Хотя описание одной из кнопок словом "Контекст" заставляет призадуматься. С другой стороны, встречается масса удачных решений, так что не будем слишком придираться. Давайте лучше запустим свою игру.

Сделав это, вы обнаружите, что над локализацией была проделана просто колоссальная работа. Скажем, нажав на какой-нибудь предмет в окружении героя, вы получите его описание на русском языке (причем озвученное голосом вашего alter ego). Персонажи разговаривают разными голосами (что очень приятно), хотя некоторым из них не мешало бы добавить выразительности.

Названия характеристик и их описание переведены так, что вы без труда сможете понять, зачем герою требуется Сила и почему ему обязательно нужен Интеллект. Чувствуется, что поработали люди, знакомые с RPG. Вот только описания характеристик иногда делаются при помощи глаголов, а иногда — существительных, хотя лучше было бы придерживаться единой схемы.

Вообще, когда думаешь, какой объем текста пришлось обработать локализаторам, невольно хочется снять перед ними шляпу. Но это желание пропадает, когда вспоминаешь о глюках и проблемах локализованной версии, каковых тьма-тьмущая. Самый безобидный из них — игровой редактор, которые сделан одновременно на трех языках (причем разноязыкие опции могут попасться даже в пределах одного меню). Но это только цветочки, о ягодках вы сейчас узнаете.

Итак, если вы приобрели DVD-версию, то рекомендую освободить на диске С не менее 3 гигабайт (лучше еще больше), иначе она просто не сможет инсталлироваться (хотя ставить ее можно и на другие диски винчестера). При этом в CD-версии все в порядке. Еще один раздражающий момент — то, что многие владельцы карт Radeon серии 9xxx просто не смогут нормально играть, если у них стоят последние драйвера (рекомендуется откат к старым версиям). Локализаторы утверждают, что это все вина разработчиков, но они могли бы, по крайней мере, честно написать о проблемах на коробке с игрой. Добавьте сюда заторможенность работы русской версии (достоверно известно, что она должна справляться со своими обязанностями гораздо быстрее), и вы получите интересный вывод, который состоит в том, что локализация-то сама по себе была бы просто отличной, если бы не технические проблемы. Из-за них оценка ей и была снижена.

Оценка игры: *8.*
Оценка локализации: *6.*

Jets 'N' Guns

Название локализации: *Jets'n'Guns*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Количество CD: *1*



Jets 'N' Guns — один из лучших аркадных скроллеров на моей памяти. Он не просто сочетает в себе основные достоинства игр жанра, но и предлагает новые возможности (вроде апгрейда пушек или устройств корабля между миссиями). Неудивительно, что игра получила высокие оценки от многих игровых изданий и завоевала сердца поклонников. Само собой, что локализация не заставила себя ждать — за нее взялась фирма "1С" и представила на наш суд официальную русскую версию игры.

Вообще, в играх подобного плана очень мало текста для перевода, но он все же попадается. К примеру, здесь есть мануал, в котором подробно расписаны все игровые моменты, виды корабельных устройств, бонусов и прочего. Особых претензий к переводу руководства выдвинуть нельзя, — в нем все расписано четко, ясно и понятно. Так что тем, кто не играл в Jets 'N' Guns ранее, рекомендуется прочитать мануал.

Перед каждой миссией нам будут выдавать их описания. Брифинги переведены достаточно точно, так же, как и советы от разработчиков, и вам не придется гадать, что и как надо сделать, игра это обязательно подскажет. Кстати, тексты миссий переведены не без юмора, но тут уж лучше самому прочитать, чем рассказать.

Названия видов оружия и спецустройств также переведены. Помимо этого, у каждого вида вооружения/снаряжения существует краткое описание, дающее пилоту полное представление не только о характеристиках, но и об особенностях его применения. Единственное, что мне здесь не понравилось — так это перевод одной из характеристик как "Жар". По-моему, гораздо более точным и близким термином было бы "Нагрев", но локализаторы рассудили иначе.

Радует, что объекты на игровом поле подписаны по-русски. Поэтому вы легко сможете догадаться, что вон в том контейнере находятся наркотики, а вон та летящая бандура — транспортный корабль.

Кстати, попадаются и весьма примечательные надписи. К примеру, в духе "Спасение вселенной — туда". В общем, смотрится все весело и забавно.

На выходе получаем отличную локализацию, в которой переведено все — от корки до корки, в результате чего игрокам, не слишком дружащим с английским и прочими иностранными языками, не придется ломать голову над тем или иным термином, словом или фразой.

Единственный, пожалуй, недостаток перевода Jets'n'Guns, так это некоторая задержка с выходом русской версии, все-таки объем перевода небольшой, поэтому можно было бы и справиться чуть пораньше.

Но даже не это не мешает нам обратить внимание на последнее слово в жанре аркадных скроллеров.

Оценка игры: *9;*
Оценка локализации: *9.*

Morgul Angmarsky

Лицензионные диски для обзора предоставлены компанией "Видеохит"

Ground Control

Название локализации: *Ground Control*
Разработчик: *Massive Intertaiment*
Локализатор/издатель: *Nikita/1C*
Количество CD: *1*



Появившись в 2000 году, Ground Control, как и затем его сиквел в 2004, поразил своей графикой. Одна из первых трехмерных стратегий, подарившая нам прекрасное небо над головой и ослепляющее солнце, следы техники на земле и клубы пыли за колесами. Если одиночная часть этой тактической стратегии и вызывала нарекания в свете существующих Myth и Warhammer: Dark Omen, то в плане многопользовательских баталий, их интересности и динамике, Ground Control мог поспорить даже с таким уважаемым старцем, как Starcraft. Собственно, именно это он и сделал, сколотив армию преданных поклонников.

С выпуском второй части Massive Intertaiment сделала Ground Control абсолютно бесплатным. Хорошая новость для всех людей, что хотят познакомиться с игрой, но не хотят платить деньги — тяните из Интернета да играйте. Товарищам же, незнакомым с английским языком, придется довольствоваться отнюдь не бесплатной локализованной версией. Локализованной силами компании Nikita со всеми вытекающими.

Возможно это и будет пустым воззванием, но... кто-нибудь, пожалуйста, купите "Никите" нормальный микрофон!!! Для того чтобы не обидеть людей, ответственных за озвучку, можно сказать: "да, озвучено все". Если не слишком заботиться о душевном спокойствии этих граждан, то можно и продолжить: "голоса актеров местами столь ужасны, что приходиться делать звук в колонках потише". Понятно, что не виноваты ребята, что это все результат "светлой" идеи звукорежиссера, который то убыстрял запись, то пропускал ее через какой-то страшноватый фильтр.

С другой стороны, все, что касается текстов, в Ground Control переведено безукоризненно. Отдельного внимания заслуживает впечатляющий мануал, в котором помимо основ игры нашлось место истории конфликта с подробным описанием воюющих сторон. Хороший подарок для поклонников.

Оценка игры: *9*
Оценка локализации: *5*

Lockust

F.E.A.R.

Название локализации: *F.E.A.R.*
Разработчик: *Monolith*
Локализатор/издатель: *SoftClub*
Количество дисков: *1 DVD*



Пожалуй, в этом году не выходило более противоречивой игры. Высокотехнологичный шутер от прославленной студии. Выдающийся искусственный интеллект. Потрясающие перестрелки, разлетающиеся ошметки тел, куски штукатурки и снопы искр. Великолепный аудиоряд. Все эти плюсы радостно скалятся в одном углу ринга, вызывая аплодисменты зрителей. Зато во втором насупились такие монстры, как однообразный и скучный дизайн уровней, однотипность врагов, невнятный сюжет, надоедливые попытки запугивания и отсутствие какой бы то ни было мотивации к прохождению. Долгожданная революция с одной стороны и полный декаданс с другой.

К счастью, компания SoftClub выпустила локализацию Director's Cut версии F.E.A.R. Это значит, что на диске, помимо собственно игры, идут и дополнительные материалы. Очень "вкусные" материалы, которые рекомендуются к просмотру всем и каждому перед прохождением. Подробности о создании игры, комментарии разработчиков, забавный ролик из жизни бойцов Ф.Е.А.Р. и на закуску фильм-предыстория об Альме, положившей начало всей этой круговерти с клонами и призраками. Плюс в коробке находится небольшое, но содержательное руководство.

Перевод самой игры хорош. Актеры — молодцы, шрифты — соответствующие, текст брифингов и субтитров — адекватный и живой. SoftClub как всегда на высоте. Только определенная часть пользователей недовольна. Ужасно недовольна тем, что они, купив данную локализацию, лишаются всех преимуществ EAX HD звука. Нет. Номинально он присутствует, включается и работает замечательно, только вот половина русской озвучки куда-то при этом пропадает. Пользователям приходится или отключать EAX HD (а зачем, простите, мы тогда покупали все наши Audigy?), или устанавливать английскую и перекидывать в нее из лицензии шрифты.

Таким образом, оценка лицензии также неоднозначна, как и самой игры. Если у вас нет аудиокарты рейтингом Audigy 2 или выше, то можете принять оценку 9. Если же вы недавно приобрели Creative X-Fi, то для вас рейтинг лицензии находится где-то на уровне тройки — ролики посмотреть. Пока патч какой не появится.

Оценка игры: *8*
Оценка локализации: *9 или 3 (для пользователей Creative Audigy 2+)*

Lockust

Emergency Room 3 и 911: Paramedic

Название локализации: *"Скорая помощь 3" и "Неотложка" соответственно*
Разработчик: *Legacy Interactive*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Жанр: *паззл\ симулятор оказания медпомощи*
Количество дисков: *1 CD*





Болеют все, но лечение известного простудного заболевания весьма отличается от первой медицинской помощи раненным и пострадавшим. Как помочь истекающему кровью неудачнику, возомнившему себя самураем, или несчастной девочке, которую затравили одноклассники, и ее единственным желанием является покончить с собой? Что рекомендовать выздоравливающему матадору и куда отправить пару-тройку людей, имеющих отклонения в поведении? Все это — предмет забот врача-диагноста, начинающего сотрудника приемного отделения скорой помощи. Именно ему наши теоретические знания, подкрепленные энергичными и своевременными действиями, весьма пригодятся для продвижения по врачебной карьере в играх "Скорая помощь 3" и "Неотложка". Садистов и экспериментаторов просьба не беспокоиться — за грубое нарушение медицинских правил и врачебной этики из Legacy Memorial Hospital выгоняют по первому серьезному "залету". И вообще, не теряйте времени — лечите пациента или отправляйте его к нужному врачу, быстрее мухи исследуйте полученные анализы и назначайте необходимые процедуры, иначе добавите работы патологоанатомам.

Отличия между двумя играми минимальны: в первой вы встречаете пациентов в приемном отделении, а во второй оказываете неотложную медицинскую помощь прямо на месте происшествия. Созданы обе игры на одном движке, в основе которого возможности программы QuickTime 6.0. Выглядит все как небольшой логический квест, где шаг за шагом выполняются необходимые действия. Время от времени нам демонстрируют очередной видеоролик-монолог нашего коллеги или босса, и мы продолжаем облегчать участь страждущих.

Голоса многих актеров покажутся весьма знакомыми любителям "медицинских" сериалов, а факт озвучки двух десятков англоговорящих персонажей силами всего 5-6 русскоговорящих актеров спишем на необходимую экономию.

В медицинских терминах и названиях процедур, равно как и в переведенных (и озвученных) диалогах, ляпов и глупых ошибок, слава Богу, нет. Одним словом, играйте на здоровье.

Оценка игры: *7.*
Оценка локализации: *8.*

Kreivuez

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

БЛИЦ

Можно с уверенностью заявить, что тема "счастья" (пусть даже геймерского) мало кого оставила равнодушным. То ли счастья у геймеров немного, и хочется о нем всласть помечтать. То ли просто тема очень интересная и каждый готов высказать свою точку зрения. Что же есть счастье для геймеров? О чем их думы, мечты и помыслы? Когда они смогут называть себя "счастливыми геймерами"? Именно это мы сейчас и обсудим.

Сколько людей,
столько и мнений.
Мнений, на тему:



Автор рис. Count

«ГЕЙМЕРСКОЕ СЧАСТЬЕ» (НОЯБРЬ'2005)

Piligrim: Геймерское счастье — осознание того, что ты выполнил все свои жизненные цели: Посадил зрение. Построил комп. Вырастил сима.

bes: Я был бы счастлив, если б хоть немного замедлилось время, ведь существует столько интересных игр, в которые я еще не поиграл и боюсь, что уже никогда не смогу.

Quish: Счастье геймера — успевать жить в реале и в виртуальности. Надеюсь, в будущем ученые придумают такой хитрый аппаратик — сел за комп и время остановилось для всего мира, кроме тебя и компа. Вот и можно будет тогда успевать все что душе угодно.

Shaitan: Геймерское счастье — это когда игры не мешают основному занятию в жизни, доставляют удовольствие и не заставляют жалеть о потраченных деньгах, времени или чем-то большем.

Protei: Комп поновее, сетку на 1000 компов и чтоб официальные серверы World of Warcraft и Ragnarok были бесплатными. Остальное — уже не геймерское счастье.

Чувак: Воплощением моего счастья как геймера является "глубина" из "Лабиринта отражений".

Aectann: 1. Когда тебя не беспокоит тема постоянного Upgrade'а, и ты можешь играть во все на макс. настройках без тормозов 2. Твоя виртуальная жизнь не мешает реальной (ну и, соответственно, наоборот:) 3. Бесплатный и Быстрый Net (без него никуда) 4. Гарантия, что тебе полностью восстановят ту часть здоровья, которую ты потерял, играя в игры 5. Полная компенсация ВСЕГО времени, проведенного за компьютером (потом все это время добавляется к твоей жизни — выходит, чем дольше играешь/работаешь/и т.д. — тем дольше живешь. Вот оно, Истинное Геймерское Счастье.

Santiaga: Представьте — включаешь телевизор, а там: 1) Продажи консольных игр резко пошли на снижение. 2) Киберспорт стал одной из дисциплин олимпийских игр. 3) Газета ВР признана лучшей газетой мира. 4) Геймер Santiaga (то есть я) признан самым классным чуваком в галактике!

Parkan Mattlov: Счастье — когда гамер понимает, что все это — игры, бессонные ночи за компом, ожидания релизов, отрешение от RL — лишь странный и бессмысленный период в его жизни. И тогда он взрослеет... И тогда он действительно счастлив.

Scorpion: Для меня геймерское счастье — это чтобы вышла какая-нибудь игра, типа Мафии или еще что-нибудь в этом роде и чтобы не было у меня никаких проблем хотя бы на неделю. Чтоб не было ни учебы, ни работы, и чтобы все меня оставили в покое. Только я и комп.

Exile: Я устал от игр. И сейчас самое для меня большое счастье — не играть.

Luda Ed: Геймерское счастье? Откройте глаза! Разве может человек, помешанный на играх, апгрейдах, инете быть счастливым? Нету геймерского счастья — нету!!!

ZaknafeiN: Мне, как геймеру, хотелось бы иметь малюсенький, уютный домик, где-нибудь на краю нашей планеты, например, на вершине высокой, заснеженной горы. И чтобы стоял там большой-большой склад с различным фаст-фудом (т.к. это является основной едой геймера). Чтобы там имелось подключение к Интернету, суперкрутой компьютер. Плюс ко всему — каждый месяц, персональная доставка на вертолете свежего номера ВР и новейших хитовых игр.

ZiGGy LiNk: Геймерское счастье — игра, доставляющая ни с чем не сравнимое удовольствие, приносящая катарсис и убеждение, что лучшего в мире никогда не появится. Такое счастье многие испытали.

barney: Для меня уже осуществилось мое геймерское счастье — познать, что такое игра.

Коломбо: Геймерское счастье — это игра, за которой геймер просидит весь вечер, потом, посмотрев на часы, сам себе скажет: "Ну, можно еще часок", и так до утра. Утром скажет то же самое, а так — до вечера...

Crown: Чтобы реальность, как и нереальность, давала шанс надеяться. А еще выход TES4: Oblivion.

Чудак-юморист: Геймерское счастье — это когда ты приходишь домой с только что купленным игровым CD, устанавливаешь игру на свой компьютер (с видеокартой серии GeForce MX), и, понимая, что она запустилась, начинаешь кричать: "Ура. На моем хламе в это можно играть!"

Dudon: Геймерское счастье — это компьютер, стоящий перед геймером; ведь ему без разницы во что играть, главное — ИГРАТЬ.

MATRIX: Скоротечно геймерское счастье. Оно быстро превращается в геймерское несчастье. И то, что вчера казалось "круто", сегодня уже не может быть таким же. И так поочередно одно сменяет другое.

ANDREW: Геймеры — тоже люди, разве у них должно быть какое-то особое счастье? Нету его, геймерского счастья! Испорченное зрение, плохая осанка, низкая успеваемость в школе, университете и т.д. — вот лишь некоторые пункты из того "счастья", которое можно заработать, просиживая стул за компом. Разве ж это счастье?

Urizel: На мой взгляд, счастье для геймера наступает тогда, когда он, собственно, и становится геймером. Покупает компьютер/приставку, запускает первую игру, играет в нее сутками напролет и радуется. Но такое геймерское счастье длится недолго — геймер пройдет эту игру, или она ему надоест, затем купит новую, потом еще и еще... Постепенно удовольствие от игры превращается в зависимость. Счастья — как ни бывало.

xXx: Быть игроразработчиком. Главой компании. Ведущей компании.

Mulock: Геймерское счастье — это когда у тебя стоит супернавороченый комп (желательно с 3D-очками), мощная акустика, дают новейшие игры, и они являются твоей работой, т.е. за то, что ты гамаешься, платят офигенные бабки. А после накопления капиталов и удовлетворения, можно подумать и о личной жизни.

GeoHounD: По-моему, счастье в первую очередь должно быть человеческим, а там и до геймерского рукой подать, ведь геймеры в первую очередь — люди.

Navio: Это осознание того, что жизнь — это сон. Когда осознаешь — проснешься, а когда проснешься... поймешь, что во сне, как и в Игре (читай, "в Жизни"), можно делать все, что захочешь! P.S. "Да это же бред!!!", — подумали спящие.

Костя: Для меня Геймерское Счастье — это много свободного времени и плохая погода, т.к. в хорошую погоду я не могу сидеть дома!

Лорд Ваал: Геймерское счастье — это, несомненно, ожидание выхода новой игры. Именно ее ожидание, а не игра в нее. Как часто мы ждем с замиранием сердца выхода нового игрового шедевра. Иногда этот шедевр выходит, а иногда — нет.

Ferym: Присутствие друга, с которым можно несколько часов обсуждать любимую гульку, спорить, советоваться, помогать. Время, проведенное за играми, без последующего эмоционального излития чувств кому-либо, потрачено впустую. Ведь как приятно рассказать фрэнду, как ты вчера прошел последний уровень и чего это тебе стоило. Сможет ли ваша мама по достоинству оценить такой рассказ?

kanzas Bf: Отстоять свой мир, сыграв свою роль.

Xartym: Геймерское счастье — это когда у тебя в комнате стоит мощный компьютер, а тебе не хочется за него садиться.

HAZMAT: Геймерское счастье — это когда тебя напечатают в ВР.

FL!GS28: А вот для меня геймерское счастье — это забацать че-нить своими руками, да чтоб оно еще и работало! Поясняю: люблю создавать моды и прочую ерунду к игрухам. Если не получаются моды, то хоть просто текстуры иль звуки в игрушке поменять. А вот то, что создаешь сам, не всегда получается... Вот я и счастлив когда все пашет!

Павел AKA BelLynx: "Геймерское счастье" — это Победа в процессе игры, результатом которой является осознание собственной значимости. Иными словами, "Геймерское счастье" — довольно сложный продукт синтеза простейших составляющих любой игры, как понятия широкого и всеобъемлющего. А вообще, для геймера, на мой взгляд, под шелухой этого всеобще необходимого слова скрывается дверь, войдя в которую мы приобретаем возможность создать свой собственный Мир, уйти от окружающей "обыденности" и просто на несколько часов стать "иным человеком". Главное, чтобы игры не стали "иной Жизнью".

WarmoN: Геймерское счастье — это когда ты одинаково хорошо прокачан как в виртуальном игровом мире, так и в реальном, и с удовольствием переходишь из одного мира в другой.

Away: Все лучшие игры с консолей (в первую очередь, файтинги и Resident Evil 4) — на ПК.

Saruman: Геймерское счастье — это когда разработчики сами, бесплатно, присылают тебе все новые игры.

***

Из огромного количества совершенно заоблачных определений геймерского счастья можно сделать два вывода. Первый — этот Блиц стоило бы переименовать в "Геймерские Мечты". Ведь все-таки "мечты" и "счастье" — разные вещи. Можно иметь триста суперкрутых компьютеров, миллион игр, кучу денег и не быть счастливым. А можно быть счастливым и в съемной однокомнатной квартирке, со стареньким компом, проходя в сотый раз Unreal Tournament с Godlike ботами...

Второе — все в той или иной степени отмечают нехватку времени. Действительно, на нас постоянно обрушивается столько информации, столько проблем и забот, что ни о какой серьезной игре часто не может быть и речи — партию в Battlefield 2 перед сном и на боковую... А ведь хотелось бы и успеть прожить иную жизнь в Fable, и построить свой мир в Civilization 4, и сделать еще много-много всего интересного в виртуальности. Пожалуй, возможность безболезненно уделять достаточно времени играм вне зависимости от возраста — и есть геймерское счастье. А крутые компьютеры, приставки, игры, понимающие близкие — это все приложится.

Во многих высказываниях прослеживается, что, мол, главное — "отучиться" от "пагубной" привычки. Выходит, "геймерское счастье" — не быть геймером вовсе?! Любопытно. Впрочем, взгляды на мир, жизнь, а также понятия геймерского и простого человеческого счастья у каждого свои, и это — прекрасно. Спасибо всем за то, что поделились своими мыслями по данному, мягко говоря, весьма неоднозначному вопросу. От всей души желаю всем счастья (всякого-превсякого). Чтобы могли вы сказать: "Счастье — это то, как я себя ощущаю, это мир и люди вокруг меня".

Напоминаю, на сайте "ВР" (а конкретнее, по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/2005/11/041200.html) вы можете обнаружить полный набор мыслей для "Блица" (по почте приходит максимум десяток, а на сайте — сотни), заметная часть которых по разным причинам не попала в печатный вариант. Что ж, про счастье поговорили; интересно, а каким было, на ваш взгляд,

«ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ ГОДА»

Совсем скоро 2005-ый год окончательно уйдет в прошлое: упоминания о нем останутся лишь в архивах новостей сайтов, в старых ветках на форумах, в подшивке "ВР"... Но все равно из этой разноцветной череды событий, как хороших, так и не очень, в сердце геймера обязательно что-то останется. Что-то свое, личное — с чем в первую очередь будет ассоциироваться уходящий в историю две тысячи пятый.

"2005-ый? А-а-а, это когда Билли Xbox360 запустил, помню-помню!" — скажет один. "В 2005-ом вышла четвертая Цивилизация", — со знанием дела заметит другой. "Да-да, помню: в том году белорусы впервые на WCG выступали!" — с сияющей улыбкой выпалит третий. Главное, что это "самое-самое" событие для каждого будет своим. Кто-то будет ориентироваться на мировые события, кто-то — на собственные достижения (например, прохождение Doom 3 по три раза на каждом из уровней сложности ;). Свои итоги года редакция "ВР" подведет в ближайших номерах, а вас я приглашаю сделать это прямо сейчас. Какое событие, связанное с играми, для вас стало самым значимым в этом году? Первый BlizzCon? Выход Quake 4? Скандальный марш GTA: San Andreas по планете? Представление "физических акселераторов"? Анонсы игровых консолей третьего поколения? Весть о том, что HoMM5 разрабатывается в России? Или что-то личное, какие-то собственные рекорды и достижения в тех или иных играх? Что было для вас главным в "игровом 2005-ом"?

Расскажите про ваше "игровое событие года" (просьба — лишь про одно, самое-пресамое!) Где? Конечно же, на форуме "ВР" в специальной ветке ("газете" -> "БЛИЦ "Игровое событие года" (декабрь)", или письмом — электронным (me@nickky.com, в теме — "Блиц"), обыкновенным (220113, а/я 563, "Виртуальные радости", с пометкой "Блиц"). А я, в ожидании ваших блиц-ответов, раскланиваюсь — до встречи!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

НАША ПОЧТА

Всякое явление есть палка о двух концах
Народная мудрость

Приветствую всех-всех-всех, кто имеет удовольствие читать свежий выпуск "ВР" и очередной набор ваших писем, перемежаемый моими комментариями, — то есть, нашу с вами почту. Первым делом, друзья, поздравляю вас с наступающим Новым Годом! Так как в следующий раз мы с вами увидимся уже в 2006-ом.

Вам еще много скажут и нажелают все-все, от близких и родных до артистов в телевизоре. Я не буду оригинальничать, а просто пожелаю вам счастья: геймерского, человеческого — любого. И побольше! Пусть для каждого из вас оно будет особенным, личным и дорогим. Пусть сбудутся мечты, а им на смену непременно придут новые. Пусть на горизонте всегда маячит что-то лучшее, светлое и прекрасное, к чему хотелось (и моглось) бы стремиться. Пусть здоровье не подводит, а вокруг всегда царит мир и согласие. Еще искренне желаю вам не разучиться радоваться: каждому новому дню, хорошим (и даже не очень) играм, миру и людям вокруг — жить будет проще, веселее и лучше.

После этих приятных новогодних пожеланий перехожу ко второй традиционной части "НП" — вступлению. То есть моим монологам на тему игр, жизни и всего остального.

Несколько дней назад, превозмогая нерациональную часть сознания, я таки выбрался из "сетей" Civilization 4, мужественно надавив на "Exit to Desktop". Она, в лучших традициях серии, нещадно пожирает время; запускать ее и играть — себе дороже, в итоге. Ни сна, ни отдыха, да еще дела стоят... И действительно, взглянув по выходу из Civ4 на календарь (он у меня выполняет также функции ежедневника) понял, что работы еще воз, а она, "благодаря" гипнотизирующему детищу Firaxis, не сделана. И тут подумалось: "а вот если бы не было Civilization 4, как было бы все замечательно!" Чуть позже эту мысль сменила другая, более глобальная: а если бы игр вообще не было, что изменилось бы в нашем мире? Давайте представим, что они исчезли, как класс. Вернее даже "не были бы созданы". Вот компьютеры — есть, интернет — есть, а игр (компьютерных, консольных) — нет совсем.

В первую очередь, мы с вами навряд ли бы встретились на страницах "ВР" и прессы в целом. К тому же самой газеты наверняка бы не было... Сотни тысяч (и даже миллионы) людей работали бы совершенно по другому профилю, а не занимались разработкой, распространением и поддержкой игр. Игровые аксессуары и консоли никогда не увидели бы свет. Не появилось бы ATi с nVidia, или они бы тихо продолжали производить узкоспециализированные устройства небольшими тиражами, а их названия, кроме профессионалов, так никто бы и не знал. Компаниям-производителям софта срочно приходилось бы решать, куда деть все возрастающую процессорную мощность в домашних условиях — рано или поздно выход был бы найден, но до тех пор темпы роста скоростей "железа" его создателям пришлось бы сбавить. Не возникло бы ни E3, ни КРИ. Даже Лейпцигской игровой ярмарки не появилось бы:). От слова "киберспортсмен" шарахались бы даже матерые компьютерщики, и, конечно, ни о каких WCG или CPL не могло бы быть и речи.

Дальше — больше. Молодежь коротает вечера не по домам, в сравнительно безопасных MMORPG или партиях за Counter-Strike, а на улице. В сомнительной, зачастую, компании... Плохо это или хорошо? Трудно сказать. Но по-другому, уж точно. Заметно возрос бы, наверняка, интерес как к традиционным настольным играм (шахматы, шашки), так и к "авторским" ("Монополия"—"Бизнес", M:tG и др.). Сомнительно, что при этом общий уровень агрессивности увеличился бы — нашлись бы, пожалуй, альтернативные способы безвредного вымещения негативных эмоций. Плюс интерес к спорту (на уровне участия) наверняка подрос бы. Также заметно выше оказался бы спрос на развлекательные интернет-порталы, а также иные, сомнительные и не очень, интернет-развлечения.

Человечество не узнало бы понятий "джойстик", "геймпад", да и "3D-акселератор", как уже говорилось выше, не стал бы массовым... Миллионы и миллионы людей никогда бы не познали удовольствия от покорения виртуальных миров, приключений и ярких боевиков, разворачивающихся по другую сторону монитора. Не родилось бы ни Warcraft-а, ни Mortal Kombat-а, ни первой Civilization, ни Doom-а, ни King`s Bounty — и последователей у них, естественно, не появилось бы...

А вот стало бы лучше жить? Интереснее? Веселее? Сильно сомневаюсь. Свободное время человек обязательно бы нашел, чем занять, и почти наверняка бы он занял его либо чем-то приятно-бесполезным, либо даже "приятно-вредным". История не знает сослагательного наклонения ("если бы да кабы..."), но, полагаю, исчезновение ("непоявление") видеоигр серьезно бы изменило жизни миллионов и миллионов людей на нашей с вами родной планете.

Пока же игры не исчезли, пока существуют и WCG, и E3, и "ВР", спешу познакомить вас с очередными письмами. Вашими:



[Войтехович Сергей a.k.a. Злой Дядя]

Здравствуй, глубокоуважаемый Ник! Читаю вашу газету довольно давно (5 лет). Все нравится. Честно-честно! Вообще-то я — хардкорный приставочник и на компе почти не играю, он у меня для работы (программирование, статьи и т.п.)... Но к делу. Давным-давно под рубрику "ПРИСТАВКИ" отводилось целых две страницы, что было весьма неплохо, учитывая общий объем газеты. Но в последнее время эта рубрика захворала: то страница, то половинка, а то и вовсе нет ее...

В те старые добрые времена с "ВР" активно сотрудничали опытные авторы и приставочники, такие как Wren и Андрей Егоров. Самостоятельно взрастить постоянных приставочных авторов нам еще пока не удалось (процесс медленный), однако уже с этого номера, надеюсь, вы заметите количественные и качественные изменения в "ПРИСТАВКАХ".

Я, конечно, выписываю журнал, поэтому всю нужную мне информацию о приставках (и приставочных играх в частности) получаю в требуемом мне объеме. Но ведь есть множество людей, которые не могут себе позволить журнал по финансовым причинам (знаю, сам таким был), а в любимой газете информации — с гулькин нос. Понимаю, страниц мало, да и консоли не так прижились у нас, как "за бугром" (видать, климат не тот), так что же теперь, "забивать" на приставочный рынок? Куда же это годится? Читаю вашу газету, и складывается впечатление, что авторы ("писишники") о приставках знают лишь понаслышке, и то, от людей совсем не разбирающихся в приставках, столько негатива. Так и норовят в очередной раз всем напомнить, мол, "а у приставок графика хуже и все игры линейны". Увольте, многие компьютерные проекты куда более линейны и безобразны и порой очень трудно усидеть даже до середины игры. Складывается впечатление, что некоторые авторы только и делают, что разглядывают текстуры да считают полигоны. А ведь так много было сказано слов, что графика менее важна, чем игропроцесс, или это только распространяется на компьютерные игры? Я до сих пор диву даюсь: приставки (нынешние) вроде уже устарели, а графика и геймплей все хорошеют и хорошеют. И только не нужно судить о приставках по портам: и сотая доля отличных консольных игр до компов так и не добралась (и не доберется).

В продолжение темы "приставки vs. PC"... Хотелось бы таки, чтоб приставки были не "vs." а "+" PC.

Локуста там случайно рядом нету? Есть? Послушай, Локуст, твои статьи, конечно, интересны и информативны, но у меня складывается впечатление, что для тебя важен не игропроцесс, а техническое состояние игры: полигоны, текстуры и всякие там шейдеры. Игра произошла от слова "играть", а не от слова "картина". Вообще, ты получаешь удовольствие от игры или от графики? У тебя наблюдается острая шейдерная недостаточность (без сарказма)! Советую съездить уже, наконец, на речку и налюбоваться вполне реалистичными шейдерами. В общем Локуст, пойми — бюджеты у игр разные, а подтянуть свой проект до уровня DOOM3/HL2 очень, ОЧЕНЬ сложно. Знаю, потому как сам делаю игру: всем подавай крутейшую графику, музыку и геймплей, да побыстрее; в то время как никто не хочет верить, что даже "обычный" 3D-дом или дерево чертовски сложно запрограммировать "с нуля". Конечно, у некоторых деньги есть на покупку крутого (или не очень) движка, но ведь нужно еще постараться сделать свой проект лучше и интереснее, чем у конкурентов — это тоже очень трудно, а порой и недостижимо.

Можно сколько угодно плакаться на отсутствие денег (знаний, умений, времени) или злых скупых издателей, но покупатель (при отсутствии особых обстоятельств) наверняка купит Doom 4, а не "страшную" игру от Васи Пупкина и Ко "MegaKillerShow" — тем более, если в ней будет гораздо слабее и сюжет, и графика, и играбельность. Мораль — следует знать свое место (нишу).

Насчет журналов и газет. Качество статей у вас никак не хуже, а иногда и лучше "их них". Но хромает количество, объективность и оптимизм.

По поводу последнего — мы просто слишком хорошо информированы;) А если серьезно, то претензия непонятна.

Пора потихоньку расширяться, можно сперва на несколько листов. А то как-то страшно получается: дни идут, идут года, а нам все 32 — вчера, сейчас, всегда...

Да, вопросы расширения обсуждаются. Вон, уже и процессоры 64-битные повсюду, а мы все на 32-х полосах застопорились, хе-хе.

И еще, после прочтения многих статей напрочь отсутствует желание купить сию игру, несмотря на хорошую оценку. А дело все в том, что большую часть статьи про игру, например, с оценкой "7" должна занимать похвала, и описание достоинств игры\самой игры (примерно 70% от всей статьи), а на недостатки уходить 30%. В большинстве статей все с точностью до наоборот и порой трудно понять чему верить: самой статье или оценке. Ты как всегда Ник, можешь сказать, что свои слова нужно доказывать и будешь прав; но у меня есть время, и, что важнее, желание улучшать НАШУ (не побоюсь этого слова) любимую "ВР".

Да нет, не буду просить доказательств — сам не раз замечал подобное. По-моему, такой подход приемлем буквально в считанных случаях... За письмо, предложения и пожелания — спасибо! Учли, "взяли на карандаш" и "поставили кому надо на вид";).



[Серж Трэйк <zazy73@mail.ru>]

Здравствуйте! Пишет вам ваш читатель. Не скажу, что я — "постоянный", но время от времени стараюсь покупать вашу газету. Пишу я вот по какому вопросу: почему у нас в последнее время не найдешь хороших лицензионных игр? Нет, я не про эти коробочки по 11-15 тыс. от "Игротек" и всяких там волков. Я про серьезные вещи. Некоторые, прочитав это, приподнимут брови и скажут, что у меня не все дома: мол, цена бешенная, в большинстве случаев — английский интерфейс и т.д. Согласен, что при наших зарплатах это — шик. Но ведь все же хочется иногда! Купил вот недавно лицензионных симсов 2 — большая такая, увесистая коробка. Всякие там книжицы, но не это меня порадовало... Там был серийный номер, после ввода которого я стал полноправным пользователем сайта The Sims. Скачиваешь все что хочешь: хелоуин приближается? На тебе всякие прибамбасы к празднику. Про Рождество вообще молчу — классно придумано! На экране календарь и каждый день (или в какой то определенный день, до 20 декабря) открываются новые вещицы. Качай и радуйся приближающемуся празднику. Покупал лицензионку на рынке. К сожалению, "ночной жизни" симсов (The Sims 2: Night Life) так и не нашел. Говорят, нету.

Про рынок я вообще помолчу: когда я зашел в приличный, на вид, ларек и спросил, есть ли у них в продаже лицензионки, продавец с такой злобой рявкнул, что "нет и мы их не продаем!", что спросить "почему?" я как-то не рискнул.

Напоследок хочу посоветовать: если существуют игры, без которых понятие "игровой мир" для вас — пустой звук, купите эти игры в лицензионной версии, не пожалеете. Хотя бы одна игрушка у настоящего геймера должна быть лицензионной. Да, дороговато. Но на свою любимую игру, думаю, Вы не пожалеете средств! Вы этой покупкой отдадите дань уважения и признания ее создателям. Что ж, заканчиваю свою писанину; данное письмо — не призыв и не реклама. Лишь мое личное мнение, которое со многими не совпадет — а жаль. Желаю Редакции удачи и всем — крепкого здоровья!

Спасибо за хорошее письмо и разумный призыв. Действительно, друзья, многие игры надо иметь в лицензии. За год можно 40-50 "условных" на коробку с любимой Игрой собрать запросто. Единственное, что мешает — весьма ограниченный выбор оригинальных лицензионок в нашей республике. Надеюсь, что со временем данная ситуация пойдет на лад.

[-анонимно-]

Я просто вскипел от негодования, открыв ноябрьский номер "ВР"! Прочитав все обзоры, я просто не представляю, по каким критериям вы оцениваете игры! У меня предположение, что вы выставляете оценки очень субъективно. Один пример: игра Brothers in Arms в недавнем номере была оценена шестеркой, а сейчас аддон с игровым процессом, не претерпевшим практически никаких изменений, уже оценен девяткой. Нельзя так, товарищи, надо ставить оценки более объективно! С уважением, ваш читатель.

Случается, что оценки действительно выставляются с изрядной долей субъективизма. Прошу понять нас: "6"-ку или "7"-ку Civilization 4 я бы не пропустил (а другие авторы, соответственно, не обделили бы вниманием игры, которые ближе им), написав сокрушительное "мнение"; но ведь близко познакомиться получается далеко не со всеми обозреваемыми в "ВР" играми, а лишь с двумя-тремя в месяц. Поэтому если хитовые тайтлы оцениваются, в большинстве случаев, объективно, то оценка многих других игр отдана на откуп обозревателя (хотя слишком низкие и очень высокие оценки обычно обсуждаются вместе). Такая система несовершенна, но на данный момент представляется наилучшей из возможных.

Конкретный пример (оценка аддону BiA: Earned in Blood) комментирует автор обзора, Lockust: "Аддон оценен именно девяткой: игровой процесс BiA всегда представлял собой головоломки, выполненные достаточно нетривиально. Автор, поставивший 6 баллов, почему-то ожидал, что это будет, скорее, клон CoD. Я в своем мнении еще тогда написал, что игра достойна 8-ки. 9-ка же EiB — за усложнившиеся пазлы, за новую, более интересную и динамичную сюжетную линию, за усовершенствованный интеллект, который делает игру на самом деле непредсказуемой. В отличие от оригинала с его туповатыми ботами".



Следующее письмо автор расценил как материал "не для печати", а "для ознакомления Highcoaster-у". Я же считаю, что как раз таки подобные замечания и уточнения, в первую очередь, следует донести до читателей, оттого и представляю их вам здесь. Анонимность сохранена, так что, надеюсь, автор не будет на меня в обиде за придание письма огласке. Тем более что ничего личного в нем нет. Вот и само послание — с некоторыми правками, зато без комментариев:

[Дмитрий]

Здорово, Nickky! В последнем номере был обзор Моргула и Highcoaster-а, про варианты развития гнома в Сакреде. Несмотря на то, что наиграно в Сакред достаточно много левелов, мне такие статьи очень нравятся. К части Моргула нет претензий, его мнение, на мой взгляд, безошибочное. А вот Highcoaster-а — не очень. Сначала он пишет, что, мол, для прохождения на бронзе нужно 30-35 часов. Статья предназначена для новичков, и за это время, возможно, они и пройдут (но я лично сомневаюсь, что прохождение займет столь долгое время), но, тем не менее, за 30 часов перс качается до ~120 левела и на все уровнях сложности. Далее Highcoaster пишет, что "владение топором" добавляет урон этим видом оружия, но это не так — данный навык дает только увеличение скорости атаки и уровня атаки (шанс попасть в противника). Были небольшие неточности в "первом дубле" — мол, "качать надо характеристику "выносливость". Этого категорически не следует делать, т.к. ее влияние будет практически незаметным. Очень прошу передать все вышесказанное мною Highco-aster-у, пусть он учтет свои ошибки. Большое спасибо за внимание, пока!



[semaxa]

Здравствуйте, ВР! Здрав будь, тезка-почтальон! Написать сие письмо меня подвигла совесть. Примерно год назад я перестал подписываться на "Виртуальные радости" (уныло смотрит в сторону). Были несколько причин — снижение информативности, килограммы пафоса. Перелистывал старые номера и плакал. Номера за 02-03 года давали гораздо больше информации. Обзоры были меньше, но их было больше. "Вопрос-ответ" на целый разворот, что, по-моему, сильно указывало на интерактивность. Но по истечении какого-то времени поймал себя на том, что заглядываю в киоски — где-то там моя любимая газета? И вот купил последний номер. Мне понравилось! Газета нашла свой стиль, блещет новыми красками. Особенно порадовала рубрика "Блиц" и тираж. Так держать и никого не слушать!

Спасибо! [показывает язык любителям позлословить и побурчать на тему "А вот раньше..."]

"Вопрос-ответ" был зверски убит разросшимся форумом; последний, в свою очередь, породил "Блиц" и даже несколько потрепал "Нашу Почту". Впрочем, небольшие блоки "ВО" время от времени появляются на страницах газеты. Обзоры вышли на стандартный уровень (полоса-две). К сожалению, в последнее время уменьшилось количество материала в непостоянных рубриках (давно уже не было, к примеру, "Ретроспективы"), но это дело поправимо — и ситуация будет меняться. Спасибо!

***

По традиции, спешу искренне поблагодарить всех за предложения, дельные мысли, а также критику (какой бы она ни была)! К сожалению, не все письма попали в номер (и не на все мне, в последнее время, удается оперативно реагировать в личном порядке) — однако будьте уверены, что мы их прочитали. А над дельными предложениями — задумались. Кому-то из авторов поставили на вид, а кому-то ваши добрые слова подняли настроение, прибавив желания "жить и трудиться". Ну и заданные вами вопросы по играм, полагаю, вскоре найдут ответы на страницах "ВР".

Пишите-мыльте всякую всячину (желательно — интересную и неглупую) либо на ящик me@nickky.com либо vr@nestormedia.com, либо "обыкновенной" (220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости") почтой. Всем большое спасибо за письма, внимание и, надеюсь, понимание — до встречи в новом году!

Почтальон Nickky (me@nickky.com)

ВР-ПАРАД

Свежая, горячая кровь молодых суперхитов уже влилась в наш хит-парад, и он сразу запестрел яркими новыми красками, практически полностью преобразившись. Очевидно, "на новеньких" подоспели и посетители нашего сайта, потому как именно в ноябре был отмечен порядочный рост вашей, друзья, "голосовательской активности".

Если с победителем все ясно-прозрачно (громкое имя и высокое качество продукта определенно сыграли на руку **Quake 4** — он на вершине пьедестала вне конкуренции), то чуть ниже борьба разгорелась нешуточная: **Age of Empires III**, схлестнувшаяся с лидером ноябрьского ВР-парада, **Fable: The Lost Chapters**, в итоге разделили 2-3 места, а всего лишь на два (!!!) голоса от них отстал **F.E.A.R.** Столь жаркая "битва гигантов" — большая редкость.

Недалеко от первой тройки обнаружил себя в хит-параде "ВР" еще один шутер — **Serious Sam 2**; отставание **Black & White 2** от игр первой пятерки более значительно, оттого лишь крепкое шестое место. За черно-белыми следует еще одна громкая стратегия, **Warhammer 40000: Dawn of War. Winter Assault**, в затылок которой дышат покидающие хит-парад **BloodRayne 2** и **Dungeon Siege II**. На почетном десятом месте — **Sacred Underworld**. Примечательно, что последние три игры в прошлом "ВР"-параде заняли, соответственно, третье, четвертое и пятое места. Да уж, новички полны молодецкой удали и агрессивны, ничего тут не попишешь.

Что еще поменялось в "турнирной таблице", кроме массового наступления новинок? Резко охладел интерес игровой общественности к **The Sims 2: Nightlife** (14->20), **Fate** (15->21) и **Ночному Дозору** (7->14), а вот шутеры **Brothers in Arms: Earned in Blood** (->13) и "зверский" **Вивисектор: Зверь внутри** (->15), наоборот, могут похвастаться достаточно высоким интересом у публики.

Хит-парад "ВР" прощается с вами до января и в очередной раз приглашает повлиять на его результаты. Как? Да очень просто! Стоит лишь кликнуть соответствующую ссылку (справа на главной странице сайта "ВР", http://www.nestor.minsk.by/vr), а затем в появившейся форме для голосования пометить все понравившиеся вам игры из предложенных. Помогайте сориентироваться в бурлящем мире релизов другим читателям, участвуйте в ВР-параде! И... только хитовых вам игр в Новом!..

М		Пр. мес.	Название игры	Голосов
1		–	Quake 4	262
2		–	Age of Empires III	168
3	V	1	Fable: The Lost Chapters	168
4		–	F.E.A.R.	166
5		–	Serious Sam 2	151
6		–	Black & White 2	107
7		–	Warhammer 40000: Dawn of War. Winter Assault	92
8	→	3	BloodRayne 2	88
9	→	4	Dungeon Siege II	85
10	→	5	Sacred Underworld	78
11		11	NHL 2006	67
12	V	10	Блицкриг II	63
13		–	Brothers in Arms: Earned in Blood	57
14	→	7	Ночной Дозор	50
15		–	Вивисектор: Зверь внутри	46
16		–	Метро-2	40
17		–	Myst 5: The End of Ages	39
18		–	Fahrenheit	37
19	→	13	Бригада E5: Новый Альянс	37
20	V	14	Sims 2: The Nightlife	28
21	→	15	Fate	27
22		–	Rag Doll Kung Fu	23
23	V	21	Spellforce: Shadow of the Phoenix	22
24		–	X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse	20
25	→	18	Earth 2160	19
26	→	25	Карибский кризис. Ледниковый поход	19
27	→	22	MetalHeart	18
28		–	Александр: Эпоха героев	14
29	V	26	Dead to Rights 2	12
30	→	24	Psychotoxic: Gateway to hell	11

ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО*): 555 (2029)

** В таблице приводятся данные лишь по 30 позициям, в итогах — общий результат*

→ — исключается из хит-парада

V — спускается; Λ — поднимается

– — новинка хит-парада

УГАДАЙ-КА!

Новый год на носу, а значит, самое время дарить подарки! Но так как вас — много тысяч, а призов у нас — гораздо меньше, нужно как-то уладить это противоречие. Поэтому мы подарим новогодние подарки лишь самым везучим, самым эрудированным и самым быстрым. Угадайте (рассчитайте, предположите...) "самые-пресамые" игры года по версии авторов "ВР" (в номинациях "Игра года", "Шутер года (FPS)" и "Стратегия года (RTS)") и ответьте на парочку простеньких вопросов — если сделаете это первыми, обязательно получите приз от "ВР"!

Да, после достаточно долгого перерыва пришла пора возобновить раздачу призов наиболее активным, везучим и знающим читателям.

Правила новогодней "угадалки"-викторины таковы: необходимо отгадать, какую игру авторский коллектив "ВР" назовет "Игрой года", "Шутером года (FPS)" и "Стратегией года (RTS)".

Если два или более человека отгадает правильно, мы примем в рассмотрение и правильность их ответов на вопросы мини-викторины:

1. Причиной скандала с какой игрой этим летом стал "горячий кофе"?

2. Владельцами одной инвестиционной компании, активно вкладывающей деньги в игровую сферу, являются экс-президент Electronic Arts и лидер одной известной рок-группы. Какой?

3. Раса, с которой наш герой продолжает героическую борьбу в Quake 4, называется...

4. Идея "гонок с полицией" из Need for Speed: Most Wanted не нова для знаменитого гоночного сериала — первой игрой серии, где гонки с копами составляли основу геймплея, была еще...

5. Аналогом какой службы, принадлежащий крупному разработчику игр, стала недавно запущенная система EA Downloader?

Если "самых-самых" правильно назовут несколько читателей, будем ориентироваться на эту минивикторину (кто ответит на большее количество вопросов, тот и победил). Наконец, если правильно угадавших и верно ответивших на все вопросы будет много, судьбу призов решит ваша оперативность — чье письмо с ответами придет первым, тому и призы.

Возможно, что правильно назвать "редакционный ТОР-2005" не сможет никто; в этом случае преимущество будет за отгадавшим максимальное число номинаций. В любом случае, призов будет несколько, и у каждого есть шанс что-то выиграть.

Результаты присылайте, **не забыв представиться** (без указания имени и фамилии ответы не принимаются), на адрес обычной почты — 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости" (с пометкой "Викторина" на конверте), либо через специальную форму по ссылке с главной странице сайта "ВР", http://www.nestor.minsk.by/vr.

Ответы принимаются до 15 января. Победители будут объявлены в февральском номере вместе с оглашением выбранных редакцией Игр года. Успехов.

Николай "Nickky" Щетько

РЕЙТИНГИ

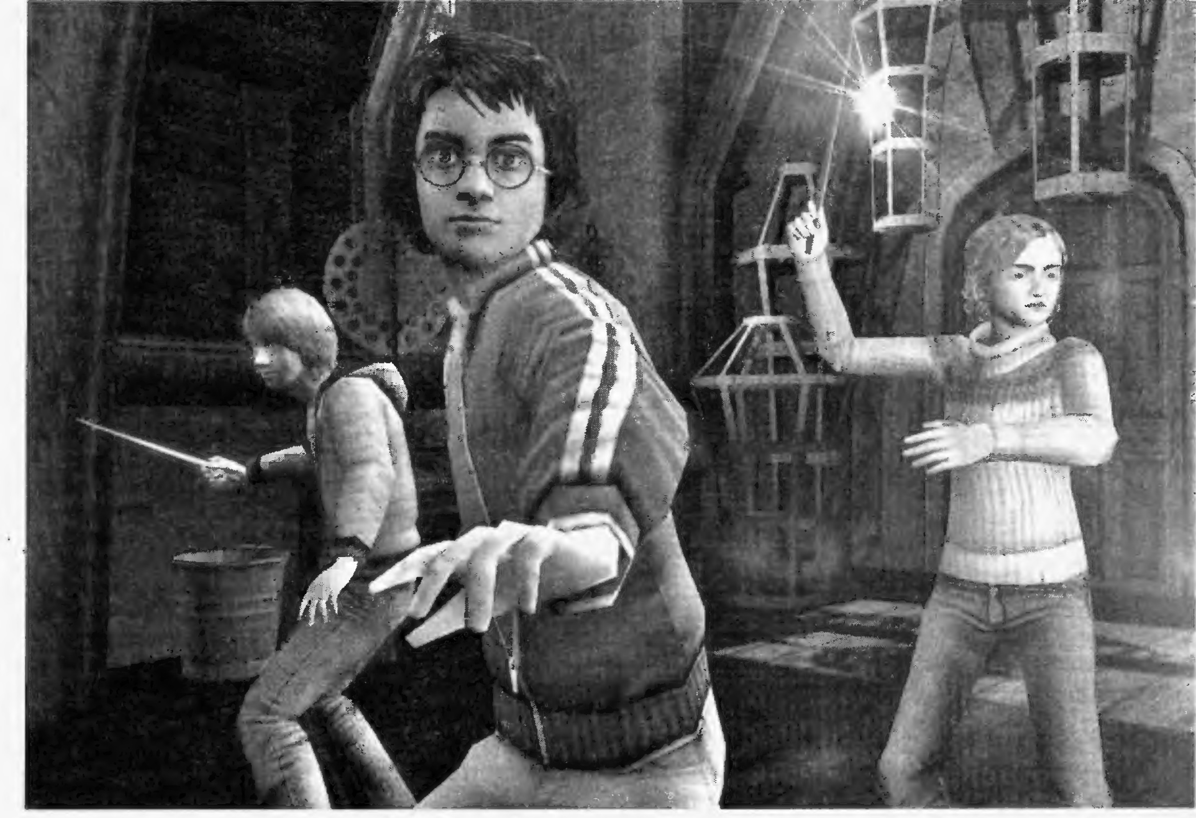
РЕЙТИНГ ПРОДАЖ PC-ИГР В США/КАНАДЕ (ПО ДАННЫМ NPD, НОЯБРЬ)

1. **Age of Empires 3** (Microsoft Game Studios)
2. **Civilization 4** (2K Games)
3. **Call of Duty 2** (Activision)
4. **Star Wars: Battlefront 2** (LucasArts)
5. **The Sims 2 Nightlife** (EA Games)
6. **The Sims 2** (EA Games)
7. **World Of Warcraft** (Blizzard Entertainment)
8. **City of Villains** (NCsoft)
9. **Battlefield 2** (EA Games)
10. **The Movies** (Activision)

ОБЗОР

Harry Potter and the Goblet of Fire

Буря в стакане



Жанр: *ТРА\ аркада*
Разработчик: *Electronic Arts UK*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в России: *Софт Клаб*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Платформа: *PC, PS2, Xbox, GameCube, PSP, GBA, Nintendo DS*
Похожие игры: Obscure, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
Минимальные требования: *Intel Pentium III\AMD 1000 МГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 32 Мб памяти.*
Рекомендуемые требования: *Intel Pentium IV\Athlon 2 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти.*

Огромное желание EA заработать побольше и вложить поменьше переходит все разумные границы, дескать, да мы знаем, что орды фанатов приключений Гарри Поттера сметут любой игровой продукт о том-самом-мальчике-со-шрамом. Ну, а тем более, игру по новому фильму, освещающему драматические события четвертой книги Дж. Роулинг.



Турнир Трех Волшебников

Новый учебный год в Хогвартсе вот-вот начнется, а Гарри с семьей своего друга Рона Уизли смотрит финал мирового кубка по Квиддичу между командами Ирландии и Болгарии. Только злобные приспешники самого известного злыдня Вольдеморта подготовили неприятный сюрприз для всех гостей чемпионата — хорошо спланированную провокацию (почти теракт по меркам волшебного мира), и только случай, ну и мастерство "правильных" магов сводят на нет кровожадную акцию. Но не все благополучно и в Хогвартсе — там намечается чемпионат трех магических школ — Турнир Трех Волшебников. По одному чемпиону от Бэльстэка, Дурмштранга и Хогвартса будут отстаивать честь своего учебного заведения. Соревнование весьма престижное, участие в нем почетно, но сопряжено с серьезными опасностями, поэтому возраст кандидатов в чемпионы не может быть меньше 17 лет. Это примерно учащиеся шестого-седьмого класса любой из магических школ. Гарри Поттер по возрасту не проходит, да и не для того его растят-учат, чтобы он в конкурсах участвовал, но случайно одним из претендентов на кубок (четвертым по счету) оказывается наш герой. Проблема в том, что мальчик может не только не выдержать сложных испытаний и опозориться перед друзьями, но и жизни лишиться. "Не позволим случиться такому безобразию", — говорят игроки, фанаты мальчика-который-выжил, и дружно берутся за джойстики-клавиатуры.

Бэтмена Беггинса не видали?

Измельчавшие яркие волшебные бобы на фоне мрачной псевдоготической атмосферы игры смотрятся как минимум нелепо. В подобных декорациях от Гарри ждешь не меньших рек крови, чем от известной дамочки с острыми зубами. А он и его друзья? Швыряются jinx'ами, аки файерболами, демонстрируют преимущества командных комбинаций "трое одного еще как бьют" и все норовят то одного дверцу открыть, то огонь потушить, то бесхозный камушек на место пристроить, а то и помочь распуститься несозревшему листу или цветочку. Просто пионеры-тимуровцы какие-то. Вытворяет троица одноклассников все эти "примерные дела" всего на нескольких уровнях: во дворе Хогвартса, Запретном лесу, канализации и классах-теплицах.

Противостоят неугомонной троице всего две-три незамысловатые ловушки и целых пять разных монстров (не считая кислотного сорняка, который приходится выдирать из земли, и Вольдеморта со скелетами в финальной битве): dugbog, salamander, erkling, skrewt, vampyr mosp. Все твари не только банально "забиваются" jinx'ами нашей троицей, но и временами попадают под действие суперудара или старых проверенных заклинаний (Carpe Retractum, Aqua Eructo, Herbivicus, Wingardium Leviosa), которые могут закончиться экзекуцией-фаталити, красиво провожающей наших противников в мир иной. Небольшие проблемы нас ожидают только с гигантскими осами — vampyr mosp'ами, постоянно появляющимися за вашей спиной тогда, когда вы этого не ждете. Все остальные, не взирая на цвет и размер, всего лишь пушечное мясо.

Кроме поиска необходимых по сюжету ключевых персонажей и предметов, наши герои на каждом уровне заняты сбором бобов, щитов (маленьких и больших), шоколадных лягушек. Попутно отмечаем jinx'ами мини-статуэтки горгулий, темные детекторы, мухоморы, водопроводные краны и брошенные садовые лопатки. Необходимо это исключительно для поисков секретных карт и прокачки наших персонажей. Что за вопли "РПГ рулит"? Расслабьтесь, разработчики не собирались посягать на лавры Морровинда. Помните коллекционные карты с выдающимися волшебниками, колдунами, ведьмами? Теперь эти милые и поднадоевшие за три предыдущие игры рожицы сменились большими и выполненными в высоком разрешении фотографиями из нового фильма (все для вас "поттероманы"), а чисто собирательный смысл внушительной колоды превратился в бонусы к атрибутам главных героев. К здоровью добавятся необходимые проценты, сила волшебных стрел (jinx) возрастет, увеличится линейка магического суперудара, меняется стиль атаки (урон вдвое и втрое больше, рикошет, самонаведение и удар с воздуха), а персонаж может получить уникальную способность к регенерации или более эффективному исполнению одного из заклинаний.

Как только в игре минует Хэллоуин, а это сразу после окончания ликбеза по борьбе с темными силами, игрок вступит в борьбу за Кубок Победителя. В книге и фильме Гарри поэтапно состязался со своими соперниками в трех испытаниях. Ему было необходимо победить огнедышащего дракона простейшим заклинанием, спасти самого дорогого человека из глубокого озера и первым добежать через огромный и живой лабиринт к искомому призу. В игре все вышеперечисленное происходит на время, а выглядит, как три игры весьма популярных жанров. От обманутого и разъяренного дракона улепетываем на скоростной метле для Квиддича (модель "Всполох"), что весьма похоже на аркадную гонку. Представителей озерных глубин расстреливаем jinx'ами, аки лихой стрелок в виртуальном тире. А за кубком бежим, подбирая волшебные бобы, почти как прожора Рас Man.

Техлаборатория EA

Отдачу от заклинания игрок долго будет ощущать на собственных пальцах, отдавленных от долгого и частого нажимания на клавиши клавиатуры или кнопки джойстика. Кстати, персонажами можно управлять вдвоем (на PC, на консолях — каждому по персонажу) в кооперативном режиме игры для двух игроков. Разработчики из EA умудрились сделать единственную раскладку для клавиатуры весьма неудобной, и использование джойстика для нормальной игры просто необходимо.

Удовольствие от прохождения больших платформенных уровней разбивается о дурацкие светящиеся щиты, так как после нахождения очередного нас нагло выбрасывают в личный кабинет начинающего мага. С этого "рабочего стола" выбирается очередной этап. Атмосферы гигантского древнего учебного заведения нет и в помине. Загрузил кусочек игры, прошел, вышел, повторил до окончательного сбора всех "плюшек".

Архитектура Хогвартса, полностью увиденная во время гонки с драконом, впечатляет, но потом задаешься вопросом: куда дели внутреннее наполнение, оставив нам только крышу и канализацию? Оставшиеся уровни неплохо детализованы и выдают вполне приличную картинку, весьма напоминающую движок Obscure. Угол обзора это сходство усиливает: положение камеры постоянно и от нас с вами не зависит.

Обалденные световые спецэффекты от источников света, огня и магии первое время настолько завораживают, что хочется просто наблюдать за этим великолепным фейерверком.

Напоследок разработчики решили блеснуть "коньком" EA — технологией motion capture. Персонажи скопированы в натуральную величину, а движения и анимация подростков выполнены с блеском. Короче, плачьте фанаты — они как живые.

Художники и аниматоры получили неплохую возможность поупражняться в создании короткометражных роликов, коротко, можно сказать, в комиксовом варианте разъясняющих основы сюжета. Впрочем, здесь могла сказаться железная хватка кинокомпании Warner Bros, не выпускавшей ни одного лишнего ролика из отснятого материала налево.

А вот куски саундтрека из фильма легко переместились в игру, очаровывая нас как знакомыми колокольчиками, так и некоторыми новыми композициями. Звуковые эффекты представлены гулом турбин самолета, журчанием воды, шлепком мокрой тряпки и хлестким щелчком старого ремня. Громкие реплики актеров — Carpe Retractum, Aqua Eructo, Herbivicus, Wingardium Leviosa прилагаются.

For fans only

Дэниэл Редклифф (Гарри Джеймс Поттер), Эмма Уотсон (Гермиона Грэнджер), Руперт Гринт (Рон Уизли) и все остальные актеры, занятые в съемках известного многолетнего телесериала, рискуют превратиться в настоящих жрецов-теократов. Только представьте этот театр абсурда: реплики героев дети твердят как священные истины; костры из подделок под творчество Джоан Роулинг на площадях и т.д. Пока же воля Гарри Поттера удерживает фанатов в рамках приличия, заставляя несчастных скупать продукты с оригинальным логотипом. В новой игре, технически сделавшей шаг вперед (оцифровка героев и визуальные спецэффекты), нет не только прежней волшебной атмосферы Хогвартса, но и внятной целостности всей игры — так, отдельные наработки, которые впору обозвать черновиками.

5 **6** 7 8 9 10

Слово разумного скептика о непригодности игры для нормальных геймеров утонет в диком реве беснующихся фанатов, поэтому могу только искренне порадоваться за всех страждущих тела кумира и предупредить остальных о сохранении психического здоровья, которое рискует пострадать от знакомства с Harry Potter and the Goblet of Fire.

Kreivuez

Диск предоставлен торговой точкой "CD-ROM" на рынке "Динамо" (под бегунами)







ОБЗОР

Fahrenheit

Альтернативное название: *Indigo Prophecy*
Жанр: *adventure*
Разработчик: *Quantic Dream*
Издатель: *Atari*
Количество дисков в оригинале: *1 DVD*
Похожие игры: *не припомню*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium 1 GHz или аналогичный, 256 Mb RAM, 32 Mb video, 4 Gb свободного места на HDD*
Оптимальные системные требования: *AMD Athlon XP/Intel Pentium 2,0 GHz и выше, 256 Mb RAM, 128 Mb video, 4 Gb свободного места на HDD*
Дата выхода локализованной версии: *2005 г.*

Жизнь — штука странная. Кому-то суждено плавно скользить по ее руслу и беззаботно вкушать все доступные прелести, в то время как остальным приходится продираться сквозь бесконечность невзгод, принимая на себя удары Ее Величества Судьбы. Злодейский рок терзает одних, дабы те научились выживать, и это отчасти правильно, потому что все время извлекать опыт из чужих ошибок невозможно. Но бывает так, что нещадный пинок от жизни приходит так внезапно, что не у каждого хватает сил устоять и выйти из сложившейся ситуации. Лукас Кейн — обычный человек, бредший в заснеженном лабиринте ночных улиц, еще не знал, что судьба как раз готова устроить ему такой "сюрприз". Все мы пытаемся видеть мир лучше, чем он есть на самом деле — свободным от пороков, боли, страданий, не замечая все эти неприятные, но повседневные атрибуты жизни. Является ли это самообманом или нет — не важно, просто жить при таком подходе проще. И все эти смерти, показанные в новостях, кажутся чем-то далеким и ненастоящим. Когда Лукас обнаружил, что держит в руке окровавленный нож, а сам он сидит рядом с трупом, все эти философские размышления вихрем вылетели из головы. "Нет, это не я. Я не хотел!" — от осознания жуткого факта мозг отказывался думать, ноги подкосились, а от потери сознания спасло лишь чудо. Произошедшее пару минут назад было как в тумане, однако Кейн знал, что не он, а кто-то иной управлял им в момент убийства. Как бы то ни было, за дверью в помещении находилось еще несколько человек, каждый из которых мог в любую минуту войти сюда, и нужно было поскорее выбираться. Разве мог он предположить, переступая порог закусочной, что через считанные минуты совершит столь жестокое и кровавое убийство, и какие последствия оно повлечет за собой? Мог ли я, ожидая Fahrenheit почти год, представить, насколько замечательным проектом он окажется? Судьба и вправду щедра на сюрпризы.



Quantic Dream под убаюкивающие звуки метели плавно погружает игроков в свою холодную зимнюю сказку. Почтенных зрителей ожидает нуар-детектив, преисполненный тайн, загадок и непредвиденных сюжетных поворотов, которые не позволят отлучиться от экрана на какие-то там еду и сон. Сравнивать эту игру с другими или проводить какие-либо аналогии в игровой индустрии абсолютно бессмысленно. Поиск истоков стоит начать с кинематографа. Именно отсюда авторы черпали вдохновение, упоминая в числе особо впечатливших произведений "Бойцовский клуб", "Семь", "Матрицу" и еще множество фильмов, ставших культурными феноменами последнего десятилетия. Аккуратно собрав лучшие находки мастеров киноискусства, разработчики сотворили свою собственную историю, облачив ее во мрачную атмосферу психологического триллера, пронизывающую игру от заглавия и до самого финала. Да что там говорить, практически вся игра — это большой интерактивный фильм, лишь в некоторых моментах обретающий привычные очертания игры.

Сюжет подан настолько профессионально, что просто диву даешься. В наших руках окажутся судьбы трех человек — вышеупомянутого Лукаса Кейна — специалиста по техническому обслуживанию одного из банков Нью-Йорка, а также двух детективов — очаровательной Карлы Валенти и ее бессменного напарника и вечного оптимиста Тайлера Майлса. Со временем он раскрывает все больше подробностей личной жизни героев, у каждого из которых свои проблемы во взаимоотношениях со знакомыми и друзьями. Лукаса гложет душевная рана из-за недавнего разрыва с его бывшей девушкой, да и отношения с братом далеки от идеальных после гибели родителей. Причина неурядиц в жизни Тайлера — работа, мешающая проводить достаточное количество времени с любимой. Карла же, несмотря на свою красоту, до сих пор не может найти свою вторую половинку, и потому так одинока. Также нас ожидает возвращение в прошлое Кейна, а воспоминания о детстве воплотятся в виде отдельных уровней.

Разум Лукаса не может смириться со случившимся — одно за другим приходят странные видения, у него появляется способность читать мысли людей и даже видеть события, которые еще не произошли. Более того, он замечает, что становится более сильным и ловким, чем любой другой человек. Что же это, дар или проклятье? Что означают странные символы, которые он выцарапал на своих руках перед убийством? Для чего он получил такие уникальные способности? Что ждет его впереди? Ручаюсь, что ответы на эти вопросы превзойдут все ваши ожидания.

Лучший способ понять истинную подоплеку произошедших событий — пережить их самому, как в лице преступника, так и его преследователей. Однако играть придется не только за них, но и за нескольких второстепенных персонажей, вроде родного брата Лукаса или официантки из закусочной. Из-за такого необычного распределения ролей каждое свое действие придется тщательно обдумывать, прежде чем его совершать. Допустим, мы хорошенько заметаем следы после убийства и спокойно, не привлекая лишнего внимания, выходим через задний ход, тем самым облегчая жизнь Лукасу. Конечно, труп все равно очень скоро найдут, но у Карлы и Тайлера проблем ощутимо прибавится из-за отсутствия необходимых улик и зацепок. И так уж сильно, в таком случае, мы будем заинтересованы в составлении максимально похожего фоторобота преступника, отыгрывая роль главной свидетельницы? Как видите, стопроцентно правильного решения здесь нет, и быть не может. Но помните, что когда вы отыгрываете роль убийцы, главным является отнюдь не то, сколько времени вы пробудете на свободе, а то, сможете ли остаться человеком после всего пережитого. И чем раньше вы это поймете, тем лучше для вас. Ничто в этом мире не ценится так дорого, как человеческие поступки, самоотверженность и честность с людьми. Усвойте это правило, и играть станет гораздо легче.



Разработчики приложили массу усилий для того, чтобы сделать игру максимально неординарной и интересной, и это видно сразу. К примеру, оригинально выполненное обучение, в котором один из разработчиков (а точнее, его компьютерная модель) ознакомит со всеми нюансами управления и взаимодействия с игрой. А насколько неожиданными и впечатляющими получились сцена погони и момент битвы с Оракулом! Игра, до того шедшая в спокойном ритме, в эти моменты мгновенно срывается на галоп, а игроку ничего не остается, как сосредоточенно жать на кнопки, дабы не прервать творящееся на экране зрелище. Ей Богу, столь неожиданных поворотов событий я не наблюдал уже давно, хотя к разряду особо впечатлительных не отношусь. Обойма удачных задумок не знает конца: встреча с провидицей Агатой и ритуал, который поможет воскресить затертые в памяти подробности убийства, гадание на картах Таро для Карлы, визит в клинику для душевно больных... Нет, о сюжете нельзя рассказывать так много, ибо знать наперед сюжетные изыски, умело использованные авторами, значит неминуемо потерять эффект неожиданности, а вместе с ним — и большую часть удовольствия.

Чтобы сходство с фильмом было совсем уж полным, в некоторые моменты игра предоставит возможность взглянуть на события с разных сторон — в эти моменты экран разделяется на несколько частей. Все это придает игре особенный шарм, и мало того, что смотрится потрясающе, так еще и здорово помогает в прохождении. Таким образом, мы, к примеру, получаем возможность улучить момент и проскочить мимо полицейских, не попавшись им на глаза. Стоит ли говорить, насколько полезным для Кейна станет новоприобретенный дар ясновидения?

Взаимодействие игрока с миром игры тоже выполнено весьма оригинально. Дело в том, что примерно наполовину Fahrenheit состоит из интерактивных роликов. Суть их такова: в нужный момент на экране появляются 2 кольца, каждое из которых разделено на 4 разноцветных сектора. За левое отвечают клавиши w, a, s, d, а за правое — цифровые num-клавиши 8, 4, 2 и 6 соответственно. Во время вспыхивания одного из секторов необходимо быстро нажать соответствующую клавишу на клавиатуре. Успели — хорошо, если нет — либо теряем одну "попытку" и продолжаем дальше, либо переигрываем текущий момент заново, в зависимости от ситуации. Многим такая система может прийтись не по вкусу из-за большой продолжительности некоторых эпизодов, но на самом деле ничего сложного в этом нет. Во время совершения физических усилий внизу экрана будет появляться специальная шкала. Чем чаще игрок будет попеременно нажимать на клавиши a и d, тем быстрее она заполнится, а от этого зависит успешность совершаемого действия. С помощью похожей шкалы придется балансировать на узких балках и поддерживать спокойствие Карлы в паре эпизодов. На словах звучит сложновато, но по ходу игры все доходчиво объяснят, так что не запутаетесь. Взаимодействие с предметами — отдельный разговор. Если персонажу нужно войти в помещение — зажимаем левую кнопку мыши (на геймпаде за это действие отвечает один из аналоговых рычажков) и ведем ее вперед, герой в это время толкает дверь. Нужно налить кофе в кружку — описываем мышкой соответствующую дугу. Управление интуитивно, понятно и вместе с тем вполне удобно. Игровой интерфейс как таковой отсутствует, а единственная шкала, за которой игрок должен неусыпно следить — это психическое состояние героя. Если этот показатель опустится до минимума, game over не заставит себя долго ждать. Повысить его уровень достаточно просто — к примеру, дома у Лукаса можно сыграть на гитаре (а играет он весьма неплохо), или выпить немного воды. Каждое успешное действие персонажа всенепременно скажется на его состоянии.

Все вышеперечисленные радости подкрепляются отличным саундтреком. Это касается и композиций за авторством Анджело Бадаламенти, в свое время написавшего бесподобную музыку для сериала "Твин Пикс", и красивейшие трэки "Santa Monica" и "Say Goodbye" от Corpse Theory, а



также различные легкие темы для спокойных моментов игры. Такую музыку просто приятно слушать даже после прохождения игры.

Напоследок пару слов о графике. Движок сегодня смотрится, мягко говоря, странновато, старовато, а революционным его уж точно не назовешь. И еще более странно то, что люди с такими скромными технологиями сотворили настоящее чудо — подарили игру, с которой по зрелищности, интересности и степени погружения не может сравниться ни один сверхтехнологичный проект этого года. Так скажите, нужны ли нам в таком случае эти высокие технологии, если мы не знаем, куда их деть и как ими достойно воспользоваться?

5 6 7 8 **9** 10

Бесподобно. Так уж получилось, что Quantic Dream создали идеальный проект, в котором хорошо абсолютно все. Мастерски написанная история получила великолепное воплощение. Внутренний голос уговаривает поставить "десятку" и я с ним полностью согласен. Один балл сброшен в угоду общему мнению, потому что как бы ни была хороша работа, недовольные все равно найдутся. Что до игры года, то я свой выбор, похоже, сделал, и крайне маловероятно, что мнение мое изменится.

C3ltiK

ОБЗОР

FIFA 06

Жанр: *спортивный симулятор*
Разработчик: *EA Sports*
Издатель: *Electronic Arts*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожесть: *вся серия FIFA, Pro Evolution Soccer*
Системные требования: *Pentium III-1 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 2.5 Gb Hard Disc Space*

Писать о таких играх, как FIFA 06, очень трудно. Хотя бы потому, что из года в год нас потчуют очередными версиями проекта, различия между которыми не слишком велики. Впрочем, попытаться все равно стоит — ведь хороших футбольных симуляторов в мире не так уж и много, а серия эта, несмотря на все свои недостатки (а уж они у нее есть, поверьте мне) того стоит. Давайте же посмотрим, что представляет собой самая последняя инкарнация одной из двух ведущих на данный момент футбольных игр, и до чего додумались разработчики за последний год. Разбирать целиком и полностью все моменты игры нет никакого смысла, о них уже упоминалось столько раз, что и не сосчитать. Посему скажем лишь о главном.

В большинстве режимов игры изменений не произошло. За исключением, пожалуй, карьеры. Карьера длится пятнадцать сезонов, и в ее начале придется возглавить какой-нибудь не слишком именитый клуб (хотя в принципе доступны даже "Рома" с "Лацио"). А дальше — практически все как в не слишком сложном футбольном менеджере — поиск игроков, забота о персонале и финансовом состоянии клуба, общение с прессой и руководством. При этом стоит на минутку расслабиться и забыть о своем долге — мигом окажетесь за воротами. Потому как руководство быстро теряет к вам доверие, если команда начинает проигрывать и даже если финансовое состояние клуба оставляет желать лучшего. Да-да, вы не ослышались — тренера могут уволить в ситуации, когда команда "рвет" всех и вся, но денег на счету нет. Поэтому, если вы видите, что зарплаты игроков превышают доходы от продажи билетов и спонсорские поступления — лучше быстренько продайте кого-нибудь или отдайте в аренду.

В режиме карьеры вы постепенно улучшаете свою репутацию, что позволит не только получать выгодные предложения от именитых клубов, но и привлекать в свою команду лучших игроков, идущих на звуки имени великого тренера. Впрочем, добиться успеха не сложно — ведь у нас всегда есть возможность лично руководить игровым процессом, вместо просиживания штанов на тренерской скамейке. В этом плане игра достаточно демократична — можно провести весь матч, управляя игроками, можно попросить компьютер автоматически рассчитать результат, а можно и запустить матч в текстовом режиме. В последнем случае за игроком всегда остается право вмешаться в игру в любой момент и помочь своим подопечным "вырвать" победу или же закрепить успех двумя-тремя лишними голами.

В режиме карьеры появилась новая "фишка", называемая "сыгранность". Этот параметр влияет на то, насколько хорошо игроки вашего клуба понимают друг друга на поле. При высоких значениях сыгранности клуб какого-нибудь третьего английского дивизиона способен побить даже "Челси" или "Арсенал" (при нашем посильном участии, конечно). Ну а при низких придется терпеть постоянные потери мяча или удары в штанги. На сыгранность влияют многие факторы: количество побед и поражений, длительность пребывания игроков в команде, количество выходов на поле футболистов из резерва. Есть еще и показатель морали, меняющийся в течение матча (что зависит от локальных успехов или неудач), от которого зависит активность и настрой игроков. Нападающие при морали в три единицы попадают в ворота чаще, а защитники — реже дают возможность форвардам соперника прорваться к вашей штрафной. Отображается показатель морали при помощи точечек возле цифр счета матча.

Как и ранее, в FIFA 06 есть "магазин", где продаются улучшения игры. Если вы будете успешно выполнять задания, выдаваемые игрой, то накопите специальные очки, на которые в магазине можно будет приобрести (то бишь, открыть для использования) новых игроков и клубы, разнообразные цвета мячей и команду-сборную лучших футболистов мира за всю историю игры. Задания весьма разнообразны, но понятны. К примеру, забить пять мячей или же выиграть кубок страны. В общем, чем больше времени вы тренируетесь и играете, тем больше очков будет на счету.

Относительно самого матча можно сказать, что он улучшился в своей игровой составляющей. Действия футболистов на поле стали более осмысленными и красивыми. Так, при попытке прессинговать игрока соперника и отборе у него мяча вы столкнетесь с ожесточенным сопротивлением. Он будет выделывать различные финты, менять направление движения, стараться отдать передачи своим партнерам. Правда, ляпов все равно осталось слишком много. Так, активно атакуя футболиста с мячом, можно добиться, чтобы он отдал пас "в никуда", выбив мяч за боковую линию. Или же заставить его двигаться в противоположном направлении от ваших ворот, подводя едва ли не к линии своей вратарской. Не слишком умны и голкиперы, которые не решаются идти на перехват даже в ситуации, когда ничего не остается. Что характерно — подобные моменты встречаются и на самых высоких уровнях сложности







(хотя их, вроде бы, и становится поменьше). Кстати, раз уж зашла речь об уровнях сложности, хочу отметить еще один недостаток. Такое чувство, что "профессиональный" уровень игры от "любительского" отличается в первую очередь тем, что соперники реже упускают мяч, а ваши игроки — наоборот. При этом толковых комбинаций с участием более двух игроков у противника больше не становится. А жаль — ведь как порой занимательно наблюдать красивый гол с разных ракурсов, даже если он забит в ваши ворота.

Зрелищность (всяческие повторы и тому подобное) у игры осталась. К сожалению, вместе со зрелищностью остался и движок. Несмотря на все обещания, выданные после выхода FIFA 05, графика в игре остается на уровне начала века. Разработчики, видимо, не хотят утруждать себя подобными мелочами, предпочитая работать над улучшением польской или мексиканской лиги (при полном отсутствии российской или украинской). Вот и получается, что на фигурки футболистов при максимальном приближении смотреть без боли нельзя. Впрочем, это еще цветочки, ягодки впереди. Видели бы вы болельщиков. Из года в год EA Sports обещает перерисовать фанатов, дав нам вместо "картонных" силуэтов нечто удобоваримое. К сожалению, воз и ныне там — "красота" болельщиков уж никак не может вызвать у современного геймера чувство благодарности к разработчикам.

Увы, но звуковое сопровождение также не стало лучше. Классические комментарии от Аллистера МакКоя мы больше не услышим, вместо него в кабинку посадили какого-то занудного дядьку, не способного "завести" геймера. А ведь как было классно раньше слышать знакомый голос, то, как он описывает происходящее на поле и переживает вместе с нами. Увы...

Собственно говоря, это еще не все. Есть в игре, к примеру, возможность задавать ситуацию на поле и входить в матч с четко заданными параметрами. Есть возможность записывать свои голы, создавать собственного игрока и устраивать различные турниры. Но все это — глубоко вторично по сравнению с подведением итогов.

По-моему, FIFA 06 все-таки потихоньку уступает серии PES. Да, матчевый процесс стал чуть более реалистичным, но этого уже недостаточно. В игре от Konami гораздо больше и движений игроков, и возможностей для осуществления тактических комбинаций, да и в реальность происходящего в ней как-то более верится. С другой стороны, научиться играть в FIFA гораздо проще, что позволяет привлечь новых геймеров. Да и режим карьеры очень приятный. Но на этом движке далеко не уедешь, так что EA Sports пора срочно принимать меры, а иначе будет поздно.

5 6 7 **8** 9 10

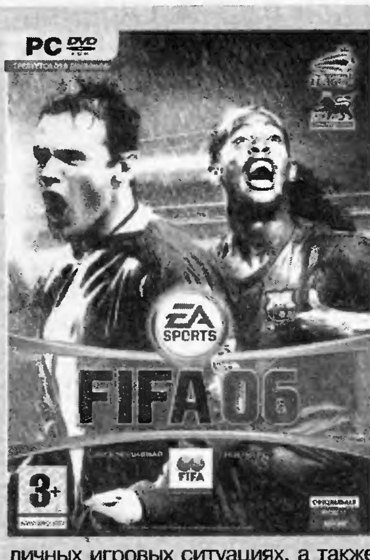
Устаревший движок с отвратительными видами уже не выглядит как нечто достойное XXI века. FIFA может проиграть конкурентам, хотя и борется изо всех сил. Посему разработчикам пора срочно принимать меры, ведь если они этого не сделают, парк фанатов игр от Konami возрастет многократно. Хотя все равно это лучшая игра серии на моей памяти.

Morgul Angmarsky

FIFA 06

Название локализации: *FIFA 06*
Локализатор/издатель: *"СофтКлаб"*
Количество дисков: *1 DVD*

FIFA 06 — это новый футбольный симулятор от Electronic Arts, продолжающий традиции своих предшественников. Отрадно признавать, что локализованная версия появилась на нашем рынке практически одновременно со странами Запада, за что стоит сказать "Спасибо!" компании "СофтКлаб".



Коробка с диском содержит в себе мануал, полностью переведенный на русский язык. В этой книжечке вы сможете найти список клавиш игры, особенности их применения в различных игровых ситуациях, а также описание изменений, которые отличают FIFA 06 от своей предшественницы. Перевод мануала просто отличный, ничего не скажешь, и выполнен с душой. В общем, придраться в этом компоненте просто не к чему, посему давайте запустим игру.

Локализаторы не стали переводить голоса, звучащие в игре. С одной стороны, это хорошо, и можно услышать оригинальные комментарии. С другой — подпиши они на это нелегкое дело какого-нибудь популярного футбольного комментатора, могло бы получиться во много раз лучше. Впрочем, это не самый принципиальный вопрос, тем более что там, где это нужно, есть субтитры на русском языке. И человек, не знакомый с английским, все равно все поймет.

Перевод различных опций меню выполнен на высоком уровне. Из всех многочисленных менюшек у меня вызвало сомнение название лишь одной — "Призы EA Sports". По названию можно подумать, что речь пойдет о призах, полученных этой конторой.

На самом же деле там располагаются всяческие бонусы, могущие заинтересовать игроков (интересные игровые моменты, интервью и прочее). В остальном же все "в ажуре".

Футбольная терминология переведена верно. Правда, "СофтКлаб" не первый год занимается подобными играми, так что было бы удивительно, обнаружь мы у них какие-нибудь ошибки. При этом в меню выбора команды сохранены английские сокращения амплуа (и это правильно, мы к ним уже привыкли и путаницы не возникнет). Правда, удивило меня название одной из характеристик футболистов — "Разгон", можно было бы и подобрать другое слово. Ну да ладно. И еще как-то странно звучит "левые угловые", не самая удачная фраза на русском языке.

Названия клубов, имена и фамилии футболистов разработчики не переводили, что и не нужно. Хватит с нас уже "Мужских союзов" (aka Manchester United) появлявшихся в пиратских версиях игры. Да и вообще, локализация выполнена просто отлично. Да и вышла она вовремя, так что поблагодарим "СофтКлаб" за работу и поставим FIFA 06 высокую оценку.

И будем ждать перевода других спортивных игр от этой студии, ведь они того стоят.

Оценка игры: 8.
Оценка локализации: 9.

Morgul Angmarsky

ОБЗОР

FIFA Manager 2006

Жанр: *Футбольный менеджер*
Разработчик: *EA Sports*
Издатель: *Electronic Arts*
Количество CD в оригинальной версии: *2*
Похожесть: *Total Club Manager 2005, Championship Manager 5*
Системные требования: *Pentium IV — 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 2Gb Hard Disc Space*



Ежегодно на игровом рынке появляется несколько футбольных менеджеров. Большинство из них — продукты низкого пошиба, проходящие мимо внимания потребителей. Но есть несколько серий, которые постоянно привлекают наше с вами внимание. Одна из них — Total Club Manager, точнее уже FIFA Manager — именно так отныне именуется эта игра, выступающая главным соперником Football Manager, который пока лидирует в жанре.

Такое чувство, что компании EA Sports нечем заняться, поэтому она периодически меняет название серии. Казалось бы, Total Club Manager как нельзя лучше объясняет, в чем основная специфика игры (упор на все — от покупки футболистов до строительства новых зданий типа пресс-центра). Ан нет, руководству что-то не понравилось, и название сменили. Впрочем — это не так существенно, как важно другое. От нечего делать зачем-то снова поменяли интерфейс. Не могу сказать, что он теперь слишком плох (так же, как и нельзя сказать обратного). Но зачем уже который год подряд приучать нас к одному интерфейсу, а потом менять его и учить заново? Видимо, ответ на этот вопрос не дано понять простым смертным и он известен только разработчикам. Впрочем, в их защиту выступает тот факт, что нынешний интерфейс в какой-то степени схож с таковым от предыдущей версии.

Добро бы, этим дело и ограничилось. Но нас ждут кардинальные изменения и в игровой модели. Те из вас, кто играет в футбольные менеджеры давно, наверняка помнят, что серия эта ранее отличалась от того же Football Manager очень серьезно. У всех футболистов имелось общее значение их навыка, так что, взглянув всего лишь на одно число, можно было с легкостью определить, чем Александр Глеб лучше, скажем, Васи Иванова. Теперь разработчики отказались от подобного решения, видимо, руководствуясь лозунгом "мы не ищем легких путей". И перешли на схему своего главного конкурента. Каждый игрок обладает рядом числовых характеристик. Анализируя их, мы и решаем, стоит ли брать футболиста в команду, или пусть он останется за ее рамками. При этом характеристики делятся на группы (игровые, физические, ментальные), и в каждой группе их достаточно, чтобы точно описать игрока. Идея, конечно, хорошая, вот только непонятно, зачем пытаться сравняться с конкурентами в данном компоненте? Очень многие игроки любили Total Club Manager за его относительную простоту и понятность. Теперь же им придется подстраиваться под новую модель и вникать заново в процесс управления командой. Правда, нам несколько облегчили задачу, введя цветовую дифференциацию значений характеристик, благодаря которой можно одним зорким взглядом окинуть их все и понять, в чем футболист силен, а где он отстает от конкурентов.

Изменилась и матчевая модель. На первый взгляд, изменения не видны, но они есть. Значительно больше стало нереальных счетов по окончанию матча. К примеру, мне удавалось выиграть у соперника с результатом 22:0 (думается, это не предел). При этом схема начисления оценок футболистам за проведенный матч вызывает сильные сомнения. Так, в указанной игре вратарь соперника получил оценку 9 (по десятибалльной шкале). А оценки других игроков противника не падали ниже 6. В реальности такого никогда бы не случилось, будь счет настолько разгромным. Модель также характеризуется значительным разбросом счетов при переигрывании. Скажем, результат может варьироваться от 1:6 в пользу соперника до 5:0 в вашу пользу при попытке загрузиться. Правда, в режиме просмотра матча результаты несколько нивелируются, но, по-моему, просматривать все игры у большинства не хватит ни здоровья, ни времени. Помимо этого иногда встречаются странные матчи (раз-другой за сезон), когда у вас травмируют и удаляют около половины команды (три красных карточки — обычное дело). Так что модель отображения игр явно нуждается в доработке — и EA Sports придется провести работу над ошибками. Зато приятно выглядит матч при просмотре — качество голов практически сравнялось с таковым в FIFA (не зря же матчевый движок взят оттуда), футболисты бьют из любых положений и очень красиво забивают. Да, еще появилась возможность просматривать матчи в 2D, беспристрастно анализируя действия игроков.

Кстати, характеристики игроков отнюдь не всегда отличаются реалистичностью. Так, футболисты многих неевропейских стран, занимающих в рейтинге FIFA места в районе 50-го, явно недооценены. В итоге, взяв в свои руки управление сборной такой страны, вы не раз и не два испытаете горечь поражения и на собственном опыте прочувствуете песню "Аргентина — Ямайка". В то же время игроки какой-нибудь Северной Ирландии весьма "круты". Лично мне удавалось с этой сборной выигрывать и чемпионат Европы, и чемпионат мира без особого напряжения сил. В реальности такого ни разу не случалось.

Радует, что встречаются и полезные нововведения. К таковым можно отнести внутриигровой сайт, отражающий последние события в футбольной жизни. На нем можно найти полноценную информацию о прошедших играх, узнать, кто из менеджеров стал лучшим в этом месяце, посмотреть массу статистики, проголосовать в опросах, ознакомиться с последними футбольными слухами. Приятно, что разработчики хотя бы частично отказались от статистики, оформленной в виде обычных меню и пошли на нетрадиционные решения.

Как и в предыдущей части, нам разрешают создать свой клуб и провести его через низшие лиги к высшим; а позже и вовсе выиграть Лигу Чемпионов. Причем для своей команды мы задаем все параметры — от названия и герба до размеров стадиона и города, в котором клуб будет находиться. Конечно, первое время будет трудновато — в низших лигах денег много не заработаешь — и придется перебиваться "с серединки на половинку". Но пройдет время, и ситуация изменится — начиная с одного из дивизионов (в разных странах по-разному, в Англии это, к примеру, четвертая лига, она же League Two) ваш банковский счет начнет быстро пополняться, и управлять командой станет гораздо проще. Что интересно — практически любой аспект деятельности, от выбора состава до привлечения спонсоров с рекламными щитами можно отдать на откуп своим помощникам, не утруждая себя рутинной работой. В новой версии игры этот компонент доведен до совершенства, и игру можно автоматизировать процентов на 90 минимум.

Управление командой — это не только строительство стадиона, выбор состава на матчи и прочая рутина, но и забота о создании мощного коллектива. Однако практика показывает, что особых проблем на этом поприще у игроков не бывает — практически всегда на трансферном рынке можно приобрести толковых футболистов, пополнив состав команды и подготовившись к следующему сезону. Да и уговорить игроков продлить контракт труда не составит.

К сожалению, наше Alter ego практически лишили самостоятельной личности, которая у него проявлялась в предыдущих играх серии. Да, имя, фамилия, дата рождения, возможность загрузить фотографию остались. Так же, как и получаемая от клуба зарплата. Но потратить ее практически никуда нельзя (разве что клубу подарить), да и с развитием характеристик ситуация сменилась. Если ранее менеджер зарабатывал уровни и становился все мощнее и мощнее, теперь его прогресс неявный (хотя уровни нам все равно показывают). Нет больше личной собственности и возможности завести подругу/вырастить детей. В общем, неприятно, что и сказать.

Увы, но у игры есть еще целая масса недостатков, о которых я пока не рассказал. Так, никуда не делась проблема с внезапным продлением действия красных карточек. Почему-то игре незнакомо такое понятие, как переносы матчей — в итоге мы можем вляпаться в ситуацию, когда наша команда одновременно участвует в двух играх. Еще "забавнее", когда при этом одного и того же игрока травмируют дважды. На внутриигровом сайте новость под логотипом вашего клуба на самом деле может не иметь к команде никакого отношения, а в статистике игры попадаются ошибки и недочеты. Причем касается это даже главного экрана клуба. В магазине старая версия FIFA Manager (ее можно продавать поклонникам) может внезапно смениться на новую. Отсутствуют логотипы многих ведущих клубов, в том числе хорошо известных на евроарене "Динамо" (Киев) и "ЦСКА". В названии некоторых стадионов встречаются опечатки. Продолжать можно еще долго, но смысла в этом нет, пора заканчивать.

А заканчивать нам придется на весьма безрадостной ноте. Если в прошлом году серия Total Club Manager вплотную подошла к Football Manager и стала с ней рядом, претендуя даже на безоговорочное первое место, то теперь ситуация может кардинальным образом измениться. Со сменой названия изменилось слишком многое. В том числе то, что менять ни в коем случае не следовало. И, вместо усиления своих козырей (вроде системы экономики и развития клуба, а также нефутбольной жизни менеджера), в EA Sports зачем-то решили сократить данные компоненты и попытались приблизить игровую модель к конкурентам. Пока можно сказать только одно — подробный подход оказался ошибочным, что показали и продажи этого менеджера в европейских странах, оказавшиеся на весьма невысоком уровне. Что ж, будем надеяться, что "электроники" поймут свои ошибки и исправят их. А не то у нас останется только один великолепный менеджер, а серия FIFA Manager скатится в разряд "средних и попсовых".

5 6 **7** 8 9 10

Этот менеджер все-таки стоит посмотреть, хотя он и не так хорош, как его предшественник. Как минимум, ради оригинальных идей (вроде внутриигрового сайта). Будем надеяться, что серия футбольных менеджеров от EA все же выживет, и в будущем году станет такой, какой мы хотели бы ее видеть.

Morgul Angmarsky





ОБЗОР

Call of Duty 2

Зов долга

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Activision*
Издатель: *Infinity Ward*
Количество дисков: *1 DVD*
Похожие игры: *Call of Duty;Medal of Honor*
Минимальные требования: *Windows 2000/XP; Pentium 4 1.4ГГц или AMD Athlon XP 1700+; 256 Мб RAM; видеокарта с 64 Гб памяти;DirectX 9.0c; 4 Гб свободного места на жестком диске; клавиатура; мышь*

"Германия, Тауфельвальд. 24 апреля 1944 г. 13:35.
Серый дым. Черные горящие остовы техники. Развороченные и искромсанные стены домов. Воронки, рвущие полотно дороги и уходящие в глубину кварталов.

Немецкая оборона прорвана. Мы вошли в Тауфельвальд два часа назад. И почти сразу же получили приказ готовиться к контратаке.

Да, немцы попытаются отбить город назад, это все мы понимаем. Так просто оставлять эту позицию они не собираются. За последнюю неделю их и так отбросили почти на семьдесят километров на юг.

Когда проходил у окопа, из которого вытаскивали погибших немцев мои ребята, увидел, как Трэвис обшаривает карманы убитых. Ладно бы трофей подобрал, но обшаривать трупы это уж слишком! Мародерство в моем отделении! Я был в бешенстве.

Пару раз двинул мерзавцу по морде, и отправил в ночной караул, хотя стоило бы, наверное, доложить сержанту. Надо будет присмотреть за этим гаденышем повнимательнее. Среди вещей, что отобрал у Трэвиса, нашел измятую фотокарточку. С нее с застенчивой полуулыбкой на меня смотрела милая, светловолосая девушка, в темном платье. На вид ей семнадцать не больше. Она улыбалась, но глаза ее грустили. Наверное, я долго простоял, глядя на фотографию. На обороте фотокарточки было написано: "Gretchen". Гретхен — имя той, которая где-то ждет своего парня, а может быть брата или отца. Но уже никогда не дождется. Глядя на нее, я вспомнил Лили. Только ради нее, ради моей любимой малышки Лили, я здесь. Не дай Бог ей когда-нибудь вот так ждать своего парня с фронта.

Будь проклята война!

Командующий 3 отделением 5-ого стрелкового полка армии США — капрал Д. Доусон."

Почти через два года после выхода самого атмосферного и кинематографичного шутера о Второй мировой войне мы вновь оказываемся на полях сражений. И вновь мы увидим войну глазами трех людей, трех солдат разных армий. Вместе с рядовым Василием Козловым поучаствуем в боях за Москву и обороне Сталинграда, с сержантом Королевской Армии Дэвисом мы побываем в оккупированной немецкими войсками Северной Африке и будем освобождать Францию (опять Нормандия, сколько можно?) с капралом Биллом Тейлором. За сторону Третьего Рейха поиграть не удастся — видимо, из соображений политкорректности разработчики не дали нам такой возможности.

Сам игропроцесс не изменился нисколько. На войне как на войне, а мы лишь винтик в ее огромном механизме. По-прежнему добиться каких бы то ни было успехов здесь можно лишь, если вы не лезете сломя голову вперед, а грамотно действуете под прикрытием собратьев по оружию. Нам доверят наводку артиллерийских орудий, дадут поездить в танке, прикажут подрывать вражескую технику и сбивать самолеты. "Но ведь это было в прошлой части!" — возмущенно заявите вы и будете правы. Да, это было, и поспешу вас огорчить, больше ничего нового не предвидится. Но, уверяю вас, и без того впечатлений хватит.

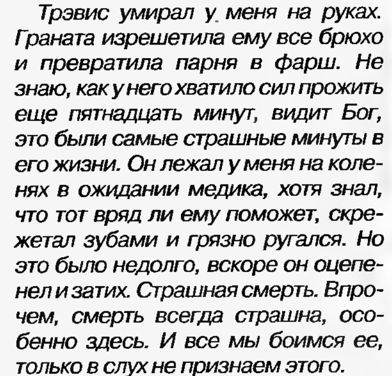
Кампаний всего три за каждую из сторон (за исключением британской), каждая из которых включает набор из 4-5 миссий. Однако этого мало, скажу я вам — пройти Call of Duty2 можно всего за два вечера, а при должном желании и за один. И все кампании проходятся на одном дыхании. Чует мое сердце, что парни из Activision собираются скормить нам пару-тройку адд-онов.

Обучение пройдет быстро. В учебку, куда доставят рядового Козлова (кампания за СССР будет первой), мы вспомним лишь основные азы управления, дальше все происходит в бою. Теперь играя в CoD, вы нигде не встретите аптечек, оставшихся от убиенных фрицев. Их нет, как нет и зеленой полоски здоровья, что было в первой части игры. Теперь, чтобы погибнуть, достаточно получить несколько ранений (их количество зависит от выбранного нами уровня сложности).

Говорить про атмосферность боев я не стану. Сравнить все то, что твориться на экране можно лишь с просмотром "Спасти рядового Райана" или игрой в первую часть CoD.

"Германия, Тауфельвальд. 26 апреля 1944 г. 18:40.
Как мы и ожидали, фашисты вернулись. Вот только пришли они с подкреплением в виде двух танковых рот. Это была настоящая бойня. Что могли мы противопоставить бронированным монстрам? Минометы? Их накрыло почто первым же ударом. Я не знаю, каким чудом нам удалось продержаться до подхода нашей авиации, но мы выстояли. Бомбежка охладила немецкие головы, и атака захлебнулась.

В этом бою полегли пятеро из моего отделения: Хью, Доджсон, Грин, Росуэл, Трэвис. Троих накрыло снарядом еще в окопе. Они погибли быстро. Росуэл умер под обломками старого дома, в котором мы держали оборону. Перекрытия не выдержали танкового обстрела, и крыша обвалилась прямо на голову бедняге. А ведь ему не хватило каких-то нескольких секунд, чтобы выскочить из рушащегося здания вместе с остальными.



Трэвис умирал у меня на руках. Граната изрешетила ему все брюхо и превратила парня в фарш. Не знаю, как у него хватило сил прожить еще пятнадцать минут, видит Бог, это были самые страшные минуты в его жизни. Он лежал у меня на коленях в ожидании медика, хотя знал, что тот вряд ли ему поможет, скрежетал зубами и грязно ругался. Но это было недолго, вскоре он оцепенел и затих. Страшная смерть. Впрочем, смерть всегда страшна, особенно здесь. И все мы боимся ее, только в слух не признаем этого.

Сегодня вечером я помолюсь за них. Это единственное что я могу сделать для ребят сейчас.

Командующий 3 отделением 5-ого стрелкового полка армии США — капрал Д. Доусон."

В плане графики CoD похорошела. Теперь движения наших камрадов стали более плавными, да и сами модели NPS действительно напоминают настоящих людей. Единственный весомый недостаток CoD — корявая анимация (плод Q3-Engine) — во второй части успешно исправлен.

Еще одно изменение в игре — это увеличенное количество моделей противников. И каких только фрицев мы не встретим: и высоких статных офицеров, и пузатых мелких бюргеров, и усатых молодчиков, и доходяг.

С физикой в Call of Duty полный порядок. Все законы реального мира в игре соблюдаются: гранаты и пули летят строго по дугообразной траектории, а при попадании противнику в голову обязательно слетает каска (хотя то, насколько часто наш не особо меткий выстрел заставляет отправляться вражеские каски в полет, наталкивает на нехорошие мыслишки). Единственное, что выглядело несколько неправдоподобно, так это то, на какую высоту взлетали бедные немецкие солдаты от взрыва брошенной нами гранаты. Впрочем, гранаты редко достигали своей цели, так как сообразительные противники храбро хватали смертоносные болванки и шустро швыряли их обратно. Надо признать, AI противников получился на пять баллов. По поведению немцев не скажешь, что они особо доблестно спешат погибнуть от наших рук. Все как раз наоборот.

Из минусов стоит отметить полное отсутствие интерактивности игры. Предметы интерьера зданий словно забетонированы. Сколько бы мы ни пуляли в различного рода ящики, шкафы, вазы и прочие части декораций, единственное чего можно добиться, это разве что мелких осколков, пулевой отметины и полной нерушимости предмета.

Еще одним недостатком, даже скорее моей личной придиркой, можно назвать неестественность поз убиенных нами супротивников. Нет, никто из них не падал ногами кверху и не выворачивался на изнанку (хотя каких только поз я не насмотрелся после взрыва гранаты в дзоте, где сидели четверо немцев). Но весьма часто можно было наблюдать, как убитый фриц плюхался на землю и мило складывал ручки на груди или обнимал свою шею. Ну, прямо тихий час в яслях, разве что большого пальца в рот никто не клал.

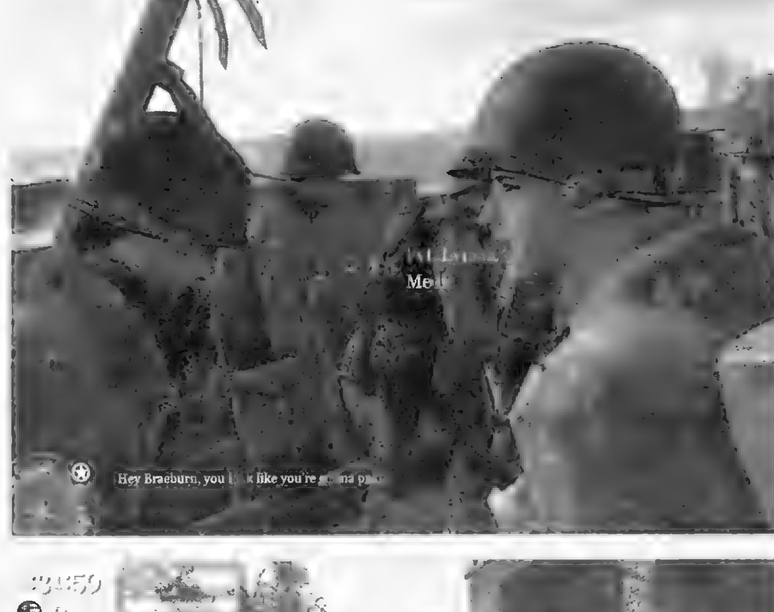
К мелким недочетам можно причислить полное отсутствие в игре крови. Если при попадании пуль в противника еще брызжут какие-то капли, то после его падения на нем даже и пятна не остается. Таким образом, после перестрелки, узкая улочка, отбитая вами у фашистов, будет напоминать лужайку, где тут и там в разных умилительных позах примостились на первый взгляд спящие (а на самом деле жестоко нами расстрелянные) немцы.

Зато нельзя не похвалить новую фишку в нашем арсенале — дымовую гранату. Вещица просто незаменима при атаке дзотов и укреплений противника, расположенных на холме. Это даже не сравнимо с дымовой гранатой в Conter Strik-e. Когда с негромким хлопком граната выпускает на поле сизый дым, все вокруг словно застилает туманом, густым и непроглядным. Кажется, что на него можно повесить куртку. Ты бежишь вместе с твоими товарищами в самое сердце облака, где уже толкутся ничего невидящие немцы. Впрочем, дальше, чем на полметра вперед в этом дыме видеть сложно, поэтому все бросаются в рукопашную. Никто не стреляет, мало ли кем окажется тот силуэт в пяти шагах от тебя? Не скрою, пару раз я по случайности даже пристрелил кого-то из своих (естественно, что пришлось перезагружаться — измены здесь не прощают). Про остальное оружие говорить не имеет смысла. Кроме того, что мы видели в первой части игры, прибавилось пару новых стволов, но от этого ни тепло, ни холодно — оружия и так навалом.

Шокирующим обстоятельством для меня оказалось отсутствие в игре системы сохранений. Игра автоматически производит запись через N-ое количество минут, а в случае вашей смерти загружает последнее. Надо отметить, что поначалу этот факт слегка обескуражил меня, но потом оказалось, что это пошло игре только на пользу. Нам не нужно каждый раз отвлекаться, чтобы сохраниться, а так как сохраняется игра довольно часто, проблем с прохождением трудных мест (хотя что-то не припомню таковых) не предвидится.











"Германия, Тауфельвальд. 13 мая 1944 г. 9:40.

Неделю назад получено донесение из штаба, что на нашем участке фрицы планируют танковый прорыв. Обороняться, приказано всеми силами. Для этого к нам подтянули 20 зенитных расчетов. Немца мы встретим большим фейерверком.

С самого утра чувствую невидимую тяжесть на своих плечах. Фашисты вот-вот пойдут в атаку.

С самого начала нашей кампании не переставал задаваться вопросом: для чего все это? Действительна ли нам так нужна была эта европейская война? Теперь я, похоже, нашел ответ. Это был наш долг. Воюя здесь, я понял, что фашизм это настоящая чума. И это моя война не против немцев, а именно против фашизма, захватившего власть над людскими судьбами. Я исполняю свой долг и исполню его до конца, чего бы мне этого не стоило.

Командующий 3 отделением 5-ого стрелкового полка армии США — капрал Д. Доусон."

В редких перерывах между оглушительными взрывами, перестрелками, криками товарищей по оружию и немцев наш слух радуют патриотичные мотивы. К музыкальному сопровождению игры придраться негде. К остальным звукам, впрочем, тоже — выстрелы звучат, как подобает выстрелам, немцы говорят по-немецки, да и все звуки природы и окружающей нас техники как нельзя более правдоподобны. Разве что при прохождении кампании за русских между английскими словами, произнесенными с ужаснейшим акцентом, иногда проскакивают русские фразочки в роде "Умри собака!" или "Сволочи!". Видимо, таким образом разработчики пытались показать нашим англоязычным коллегам-геймерам, как разговаривают русские солдаты, но у нас с вами это может вызвать лишь улыбку.

В мультиплейере пять режимов игры: Deathmatch, TeamDethmatch, Capture the Flag, Search and Destroy, Headqarters. Первые три, наверное, всем понятны. Режим Search and Destroy представляет собой поиск какого-либо объекта на карте (чаще всего танка) для его последующего уничтожения. Headqarters — обыкновенное доминирование на определенных точках, которые каждая из команд должна удержать на протяжении двух минут, не дав противнику на них проникнуть. В зависимости от карт на выбор будет предложено сыграть за англичан/немцев, американцев/немцев или русских/немцев, выбрав при этом один из пяти-шести видов вооружения. Надо сказать, что почти все мультиплейерные карты просто огромны, и вдвоем поиграть на них будет довольно сложно. Придется искать себе компанию как минимум из пяти человек с каждой стороны.

"Из архивной записи:

...Капрал Д Доусон: погиб в бою 14 мая 1944 г. в городке Тауфельвальд, Германия. Из личных вещей при нем обнаружено: дневник, часы карманные (серебряные), фотокарточка с надписью "Gretchen" на обороте... "

5 6 7 **8** 9 10

Казалось бы, в Call of Duty 2 исправлено множество ошибок и недочетов первой части. Однако в плане геймплея эта игра ничуть не изменилась по сравнению с CoD. Наведен косметический ремонт, но не более. Только поэтому не дотягивает до девятки.

Belfegor

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

Star Wars: Battlefront 2

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Pandemic Studios*
Издатель: *LucasArts*
Похожие игры: *SW: Battlefront, серия Battlefield*
Количество дисков: *1 DVD*
Системные требования: *Intel Penti-um 1.5 GHz or AMD Athlon XP 1500+, 256 MB RAM, 64 MB video (с поддержкой Hardware T&L), 5 GB HDD*

Около года тому назад на радость поклонников знаменитой киноэпопеи от Джорджа Лукаса, австралийская студия Pandemic выпустила экшен на соответствующую тематику в лучших традициях серии Battlefield. Игру встретили очень тепло и издательский светофор на дороге к сиквелу сменил свой цвет с неопределенно-желтого на утвердительно-зеленый. За время разработки нам пообещали ввести в игру эпизоды в космосе, разрешить управлять героями, сделать вменяемую кампанию с сюжетом и просто добавить "всего и побольше".

Как и прежде, нам отводится роль боевой единицы в гуще войны. Мы выбираем класс бойца (среди которых были добавлены "командиры" — серьезные ребята с крупнокалиберным оружием, способные повысить параметры находящихся рядом дружественных отрядов) и вместе с полчищем союзников отправляемся на поле брани. Там нам предлагают либо полностью зачистить территорию от недоброжелателей, либо захватить несколько ключевых точек, оставив тем самым врага без подкрепления. Таков был принцип игры вкратце.

О подробностях сами разработчики всерьез задумались лишь при создании продолжения. Во имя баланса, теперь вы не можете просто так выбрать какого-нибудь бравого парня из списка "самых-самых" — от вас требуется проявить свои боевые качества в роли рядового, после чего можете прикрепить себе звезд на погоны и стать элитой. Кстати я не зря сказал про "звезды" — идея карьерного роста получила тут некоторое развитие. Все классы за соответствующие заслуги получают вознаграждение. Если вы, к примеру, изловчитесь убить полдюжины врагов из скромного пистолета, не потеряв ни единой жизни, то вас наградят новым, более мощным оружием.

В первой части это были жуткие неуязвимые машины смерти, от которых все бежали подальше, лишь увидев их на горизонте. Называлось это безобразие героями. Спустя год они, как и все составляющие геймплея, попали под бритву баланса. Здоровье у них отныне не бесконечное, хотя эти вояки до сих пор могут дать жару. Руководить ими позволяют только лучшим игрокам, что стало еще одним стимулом в сражениях. В списке героических личностей значатся Оби-Ван Кеноби, Эникен Скайуокер, генерал Гривус, Дарт Мол, принцесса Лея и другие не менее значимые лица. Их способности заключаются в невероятной мощи атаки и фокусах с помощью Силы. В общем, этот игровой элемент при небольшой коррекции плавно влился в Battlefront 2, создав приятное разнообразие.

Также похвально наличие массы режимов игры: от стандартного сражения до захвата флага в космосе или масштабной битвы 350 на 350. Сохранился и режим Galactic Conquest, в котором нам предлагается захватывать в галактике планету за планетой, получая некоторые бонусы, вроде подкрепления или открытой карты.

Пожалуй, самым интересным нововведением стали бои в космосе. Хотите узнать, как это выглядит — вспомните самую первую сцену третьего эпизода, где Оби-Ван и Эникен браво раскидывают вражеские истребители в космосе, а затем залетают в огромный крейсер, продолжая крушить несчастных дроидов уже на своих двоих. В игре же вы стартуете на борту космического "авианосца", выбирая — быть пилотом летательного аппарата или просто десантником. Вот тут Pandemic и решила одну из главных проблем оригинала — нехватку пространства для полетов на авиации. Отныне вы можете бороздить очень большие просторы локального конфликта, попутно отстреливая оппонентов при помощи впечатляющего парка техники, в которой есть как старые образцы, так и новые чудеса инженерной мысли, сделанные эксклюзивно для космоса. При этом противостояния вне земли сохранили свою умопомрачительную скорость, от которой захватывает дух. Надоело? Тогда приземлитесь на посадочной полосе врага и устройте сладкую жизнь его пехоте. Можно сказать, что хорошая идея получила хорошую реализацию. А вот кампания с сюжетом, мягко говоря, не удалась. Назвать сюжетом цепочку примитивных заданий, крутящихся около сценария фильма, очень затруднительно. Самый смехотворный пример — в одной миссии нам предлагается захватить первую контрольную точку, потом вторую и третью, после чего нас порадуют вестью о победе, хотя в принципе мы делали нечто подобное и в псевдо-кампании первой части. Это первая претензия к игре.

Искусственный интеллект является второй претензией. Кремниевые мозги беспардонно прямы без намека на извилины. Таланты супостатов ограничиваются инстинктивным движением к контрольным позициям и отстрелу всего на своем пути, если конечно это "все" находится перед их глазами. Я лично видел, как дроид и клон стояли спиной к спине, не желая повернуться и палили куда-то вдаль. Также я имел честь любоваться статичной картиной "ступора", при которой боты просто неподвижно думали о чем-то своем. Но в целом эта претензия несущественна за наличием многопользовательского режима, так что все дороги ведут в онлайн, друзья.

Похождения в игре как обычно сопровождают торжественные мелодии из кинофильма — заглавная тема, Имперский марш и множество других замечательных композиций добавят атмосферы в действо. В остальном звук ничем особым не может похвастаться.

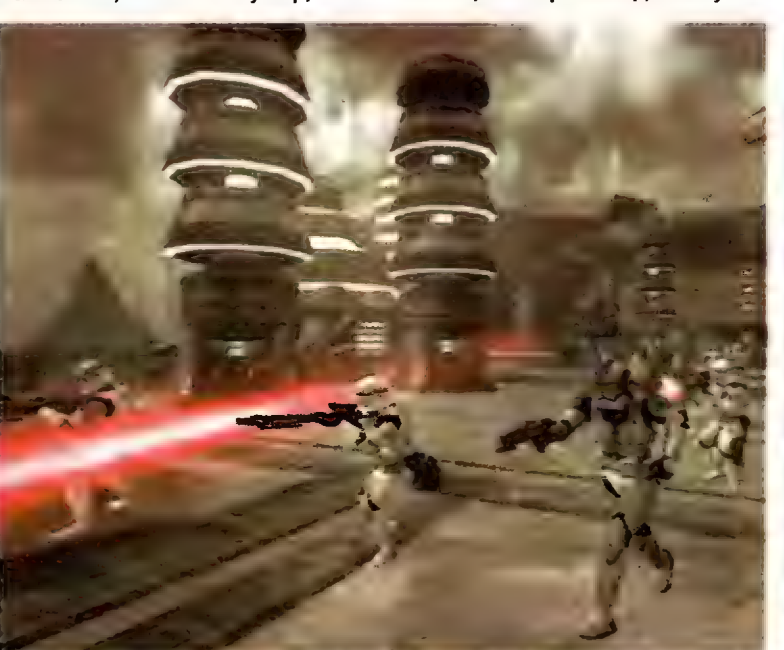
Мотор игры за авторством фирмы-разработчика уже являлся перед нами в Full Spectrum Warrior и первом Battlefront. В свое время он мог пощеголять неплохой графикой вкупе с шустростью. Но время не щадит никого и за поседевший от времени движок стоит предъявить игре третью и главную претензию. Сердце обливается кровью при виде этих скромных кривоватых моделей, текстур, размазанных моющим средством из-за кроссплатформенности игры, взрывы смотрятся нелепо и некрасиво, дерганая анимация пробивает на слезу, пугающие глюки с физикой вообще заставляют задуматься о ее наличии, страшненькая вода вводит в ступор... Конечно, есть пару неизменных козырей у этого старичка — невероятно массовые баталии (в режиме XL на экране разворачивается битва эпического масштаба) и скромные системные требования. Стоит поблагодарить дизайнеров за проделанную работу, так как на выдаваемую картинку можно смотреть без отвращения только благодаря их труду. Вспомнив практически любую карту, можно убедиться в неплохой фантазии австралийцев, создавших такие неповторимые декорации в театре военных действий. Немного положительных эмоций приносит стильная менюшка, пришедшая на смену убожеству предшественницы. Нашему взору предстает строгий и не напрягающий восприятие интерфейс.

Глядя на игру в целом, можно сказать, что если бы не мелкие недоработки, она бы получила оценку на балл выше.

5 6 **7** 8 9 10

Перед нами оказалась не столько полноценная новая игра, сколько адд-он высокого качества, который совсем чуть-чуть не вписался в рамки сегодняшних требований игроков.

Максим Казакевич





ОБЗОР

Need for Speed: Most Wanted

Жанр игры: *аркадный автосимулятор*
Разработчик игры: *Electronic Arts*
Издатель игры: *EA Games*
Дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *серия NFS Underground, Hot Pursuit*
Минимальные системные требования: *1.4 GHz CPU, 32MB Video, 256 RAM 3 Gb HDD*
Рекомендуемые системные требования: *2.4 GHz CPU, 128MB Video, 1 Gb RAM, 3 Gb HDD*



Неблагодарное это дело — озвучивать очевидные вещи. Ведь по большому счету, с самого начала всем было понятно, что NFS: Most Wanted, как и любая другая игра знаменитой серии, станет событием при любом раскладе. Другое дело, что каждый ждал от нее что-то свое, сугубо личное. Одни с нетерпением предвкушали жаркие погони с полицейскими в духе незабвенной Hot Pursuit. Другие надеялись на еще большее разнообразие запчастей и деталек для четырехколесной любимицы. Третьи питали надежду на то, что Most Wanted станет хорошим испытанием для недавно приобретенной трехсотдолларовой видеокарточки. Ну а самые умные и оптимистично настроенные игроманы рассчитывали получить все сразу. Должен признать, что чародеям из Electronic Arts удалось угодить почти всем. Два взмаха волшебной полочкой, очередной виток по орбите зрительских симпатий — и болид самой узнаваемой гонки мира вырвался из поля притяжения "Электронных Искусников" и полетел прямиком к зениту славы. А нам остается только завистливо задирать головы вверх — когда еще удастся увидеть более совершенное творение рук человеческих...

Как описать в двух словах то, свидетелем чему становится человек, впервые запустивший игру? Пожалуй, двумя словами тут не обойтись. Представьте себе, что вы по решению суда пять лет безвылазно проработали в забое шахтером, добывали уголь для страны, света белого не видели, и вообще — так соскучились по поверхности, что хоть волком вой. И вот долгожданный день настал — вас под конвоем поднимают наверх... Долг перед страной выполнен, вина искуплена целиком и полностью, и вы слезящимися глазами смотрите на маленький кружок неба, который постепенно увеличивается в размерах. А когда вы наконец-таки попадаете на поверхность, то не можете отвести глаз от самых заурядных вещей — деревьев, травы, речки... И пускай на улице легкое ненастье, небо хмурится темными тучами, а сверху капают редкие капли приближающегося дождя — вы все равно не можете налюбоваться окружающей природой — настолько все кажется новым, свежим и изумительно красивым.

Примерно такие ощущения испытываешь в момент первого запуска. Хоть это и пошло — начинать обзор игры с графики, но так уж устроен человеческий организм, что 90% поступающей информации воспринимается именно посредством глаз. Так что, уважаемые читатели, готовьте свои зрительные рецепторы к многочасовому пиршеству — ибо у Most Wanted определенно есть что показать.

Во-первых, обращает на себя внимание многократно возросшая полигональность всего и вся: начиная с автомобилей и заканчивая мельчайшими деталями окружения. Все мелочи, вроде фонарных столбов, линий электропередач, пожарных кранов и бэкграундных сооружений — выполнены в полном и честном 3D, причем с таким качеством и реализмом, что диву даешься. Это уже объективно день сегодняшний, с небольшим "заступом" в светлое завтра. Сложно сказать, повлияла ли на графический облик проекта многоплатформенность разработки (Most Wanted — один из самых лакомых launch-тайтлов Xbox360), однако факт остается фактом — красивее гонки на PC на сегодня попросту не существует.

Если говорить о визуальных различиях между героиней сегодняшнего обзора и ее предшественницей, то следует признать, что Most Wanted отличается от Undreground 2 гораздо сильнее, чем та отличалась от первой части. Картинка не только стала целостнее — благодаря тотальному превосходству реалистичных текстур происходящее на экране воспринимается как серьезное произведение, в отличие от кислотно-яркого, слегка "мультяшного" Underground 2. Самым серьезным образом переработали отображение погодных условий — теперь погода меняется постепенно, плавно переходя от ясного солнечного неба к мрачному предгрозовому ненастью. Великолепно отображены эффекты движения по разным типам поверхностей, неплохо реализованы системы взвешенных частиц и post-filler эффекты... Рассказывать можно долго, и только в восторженных тонах. Но самое большое внимание приковывают к себе почему-то тени — не предлагая ничего нового в чисто техническом плане, технологически они выполнены с таким усердием и любовью, что на игру светотени просто не можешь наглядеться. Ей-ей, с такими "домашними заготовками" не стыдно соваться и в стан шутеров категории ААА — примут, улыбнутся и к груди прижмут. Ибо — заслужили.



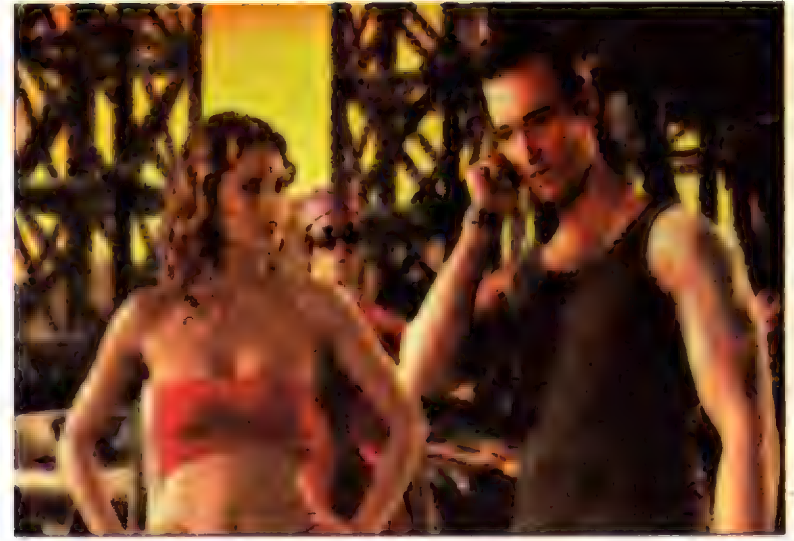


Не меньший интерес представляет и тотальное ощущение свободы, которое испытываешь буквально каждую секунду игры. Причем в первую очередь, это заслуга окружения — если в Underground 2 игрока не покидало ощущение того, что он едет по красиво декорированному "желобу", то в новой серии, наоборот, чувствуется полная свобода перемещения. Почти фотореалистичные пейзажи не только потрясающе выглядят, но и обладают завидной интерактивностью. Проехать можно практически повсюду — принудительные ограничения "бортами" действуют лишь во время сюжетных заездов, в остальное же время вы вольны пользоваться всеми преимуществами современных информационных технологий. До сих пор не могу забыть, как, не вписавшись на оттюнингованной Audi TT в крутой поворот "частного сектора", автомобиль вылетел с дороги в кювет, смел хлипкий заборчик ограждения и с ревом понесся по заливным лугам гольф-клуба, поднимая тучи пыли и переполошив местных "автолюбителей". В городе поджидают свои прелести. Повторить подвиг героя фильма "Такси" может практически каждый — в ассортименте игрока оказываются такие трюки, как езда по лестницам, прыжки с уровня на уровень, разрушаемость большинства промежуточных строений (пассажирские остановки, автозаправки, закусочные и т.п.), и еще много аспектов, создающих иллюзию полного присутствия в игре. Как результат — непередаваемое ощущение реального, живущего своей жизнью города, в котором игрок является лишь маленьким, хотя и очень шустрым винтиком...

Следующая вещь, на которую обращаешь внимание, — это весьма неплохая сценарная постановка. Пускай во всех предыдущих частях сюжет играл крайне незначительную роль, пускай и здесь он не претендует на звание весомой составляющей процесса — все-таки кое-что "Электроникам" показать удалось. В лучших традициях игрок начинает с небольшого экскурса в историю и пе-







реносится буквально на неделю в прошлое, где, ввязавшись в неравное противостояние, становится жертвой банальной подставы. Итог — низвержение с экстремально-гоночного олимпа прямиком в низы автолюбительского класса. Начинаем все с нуля...

В остальном сюжетная подача ограничивается лишь начальным и конечным роликом, в которых заняты живые (и в отдельных случаях — очень симпатичные) актрисы и актеры. Каждое следующее звено "черного списка" предваряется небольшой стильной ремаркой, где в самых крутых тонах описывается наш очередной соперник, а перед началом заезда дают полюбоваться "понтовским" роликом на движке игры. Все остальное время мы перемещаемся по городу, выигрываем заезды, удираем от полиции и изредка выслушиваем ехидные комментарии главного негодяя, находящегося на вершине того самого списка.

Кстати, о полицейских. Должен признать, ребята зажигают! Таких "липких", цепких и отвязных копов, по-моему, не было даже в Hot Pursuit. Товарищи в униформе обожают выскакивать в самый неподходящий момент и крепко садиться "на хвост", стряхнуть с которого их далеко не так просто, как кажется поначалу. Один раз я целых полчаса (!) удирал от целой своры легавых, пока не удалось забиться в какой-то подземный гараж и отсидеться. А ведь каждый арест чреват последствиями в виде лишения свободы. Откупаться приходится либо наличными (а чем больше вы натворили, тем выше штраф — в том же получасовом заезде я "набомбил" почти на 20.000), либо специальными маркерами, количество которых ограничено. Маркеры "свободы" можно заполучить после того, как вы низвергнете в пучины стыда и срама очередного соперника, показательно обставив его по всем параметрам. Но все равно — лучше сохраняться почаще, и переписывать сейвы в резервную папку, дабы потом безболезненно можно было их восстановить. Кстати, сохранения можно отыскать на диске C:\Documents and Settings\"имя пользователя"\мои документы\NFS Most Wanted. Уж не знаю, считается ли такой трюк читерством, но нервы экономит определенно.

Едем дальше. Широко распиаренный в СМИ фокус с замедлением времени на поверку оказался вещью крайне редко применяемой. Причин тому несколько. Во-первых, человек, у которого руки растут из нужного места, сможет пройти всю игру и без этой "фенечки", просто ловко вписываясь в нужные повороты. Во-вторых, для того чтобы привыкнуть к мерному slo-mo, понадобится некоторое время — ибо управлять почти не утратившей проворность машиной в условиях "кисельного" окружения — задача не из простых. А в-третьих, удирать от местных копов, не снимая ногу с педали газа — куда как веселее, чем изображать Избранного на колесах! Единственное разумное применение этому bullet time'у, которое я нашел, — это возможность аккуратно вписываться в прорехи перегородившего автобан заград-кордона. В остальном — вещь с крайне сомнительной степенью полезности.







Немного о грустном. Кажется, теперь я начал понимать, за что люди не любят Билли Гейтса. Если бы этот "бедняк" не назначил на 22 ноября запуск своей любимой 360-й "коробки", у ребят, корпевших в поте лица над доводкой игры, было бы гораздо больше времени. А так пришлось соблюдать условия контракта и "резать" те мелочи, на которые банально не хватило людских ресурсов. Так, к примеру, сильно укоротили список "рюшечек", навешиваемых на авто, — убрали широко любимые массами бампера (и передние и задние) и боковые юбки, запретили кастомизацию выхлопных труб, "ослепили" отсутствием возможности замены фар и зеркал... Я уже не вспоминаю про навороченные аудиосистемы, совершенно бесбашенные гидроподвески и оставшиеся в далеком прошлом двери-ножницы! Разумеется, это совсем не означает, что машины остались без "десерта". Просто теперь большинство внешне-визуальных апгрейдов заключены в наборах body kits, которых имеется по 5-7 штук для каждого вида автомобиля. Выглядят они действительно сильно, но вся магия навески на железного коня запцацок от разных производителей и удовольствие от совмещения несовместимого — остались в прошлом. Приходится довольствоваться лишь вариантами, уже подготовленными самим производителем. Не такой уж серьезный промах, но итоговое впечатление скрадывает.

Зато появилось целых 2 новых режима заездов: speedtrap и toolbooth. Первый представляет собой классический sprint, в котором, тем не менее, первым финишировать совсем не обязательно — достаточно лишь проехать по специальным маркерам на максимально возможной скорости. Тот, кто приедет к финишу с наибольшим суммарным показателем спидометра, и сорвет весь банк. Второй вид гонок представляет почти стандартный заезд по чекпоинтам, с той лишь разницей, что до каждого нового "перевалочного пункта" необходимо домчать за строго ограниченное время. Когда на экране начинает тикать таймер обратного отсчета — тут уж хочешь-не хочешь, а про тормоза забываешь напрочь. В остальном — почти никаких изменений. Иногда удается побаловаться pink slip'ом, но эту привилегию еще надо заслужить.

Кстати, о привилегиях. Одним из самых любопытных аспектов игры является система начислений призов за победу над соперниками. Как только вы "зачеркнули" в списке самых-самых еще одну фамилию, побежденный товарищ предлагает вам выбрать 2 из 5 личных маркеров. Это своего рода лотерея. За тремя из них могут скрываться: деньги, pink slip с проигравшим (призом в данном заезде станет чья-то машина), либо некие bounty-хинты, повышающие ваш "авторитет" в глазах стражей порядка. Еще два маркера содержат произвольные бонусы из набора внешних украшений и агрегатов, поднимающих производительность авто. Учитывая, что данные призы являются "переходящими" (не привязанными к какой-то конкретной марке машины), получаем очень даже интересную прибавку к ассортименту, предлагаемому в местных автомагазинах. Число и тип призовых маркеров иногда меняются, но суть остается прежней — уникальные плюшки можно получить здесь и только здесь.

Кстати, именно в этой части сериала разработчики, похоже, решили внять молитвам игроков — теперь количество ненавистных автолюбителей строго пропорционально внутриигровому времени. Ночью на городских магистралях пустынно и вольготно — "детишки", как и положено, спят. Но стоит выехать на улицу в час пик... И создается устойчивое впечатление, что за рулем сидят сплошные блондинки. Особенно трудно проходится дневной drag — количество фатальных столкновений превышает все разумные пределы. Зато когда отмучаешь-таки трассу до победного, получаешь ни с чем не сравнимое удовлетворение.

Рассказывать об игре можно еще очень долго. Перемывать нюансы вождения передне- и заднеприводных автомобилей. Живописать методы ухода от разгневанных полицейских скопищ. Петь бесконечные дифирамбы графическому движителю... Да мало ли что еще можно рассказать об этой замечательной аркаде. Но лучше не теряйте времени понапрасну — впереди у вас сотни километров безупречного неразбавленного и фантастически красивого драйва, почти ничем не омраченного. Лучшая гонка серии NFS за весь 21 век.

5 6 7 8 **9** 10

Качественная и проработанная игра, вышедшая на принципиально новый уровень по сравнению с предшественниками. Завидная интерактивность городских магистралей, чертовски умные оппоненты и непревзойденный на сегодняшний день внешний облик — вот три причины, по которым ни один уважающий себя поклонник серии просто не имеет права пропустить Most Wanted. А для всех, кто с "Жаждой скорости" еще не знаком, лучшего проводника в мир скоростей просто не найти.

Highcoaster
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by





ОБЗОР

Quake 4



Жанр: *FPS*
Разработчик: *Raven Software/id Software*
Издатель: *Activision*
Количество дисков в оригинальной версии: *1DVD*
Похожие игры: *Quake 2, плюс большинство классических шутеров*
Минимальные требования: *Athlon XP 2Ghz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.8 Gb free space*
Рекомендуемые требования: *AMD Athlon 3.2Ghz, 1 Gb RAM, 512MB VRAM*

Время, прошедшее с лета-осени прошлого года и до сегодняшнего дня, смело можно назвать Временем Возвращения Легенд. За этот период к нам пришли сиквелы самых громких FPS-проектов за всю историю игростроения, а именно DooM 3 от id Software, явившийся к нам спустя ни много ни мало, а десятилетие с момента выхода в свет близнецов DooM и DooM2, и продолжение чуть более молодого, но весьма успешного и популярного Half-Life, одноименный сиквел за номером вторым. Не замедлил с появлением и аддон к DooM 3, внеся необходимые корректировки и дополнения, и вовсю уже ходят слухи об аналоге для HL2. И вот перед нами еще один проект, продолжение легендарной серии, по своим масштабам и популярности способной посоревноваться и с DooM, и с Half-Life, а то и обойти их. Четвертый наследник неувядающих традиций Quake.



Появился Quake 4 благодаря весьма уважаемой мною (и, думаю, не только мною) компании Raven Software — в принципе, ребята давно уже работают с id, и навряд ли можно было усомниться, что именно они получат почетное право на создание сиквела к такой серии, как Quake. Не впервой им заниматься подобным делом, достаточно лишь вспомнить такую серию, как Hexen, к которой они самым непосредственным образом приложили руку. Получив отличный движок, показавший свои возможности еще в DooM 3, они за довольно непродолжительное время (а есть с кем сравнивать), не откладывая дело в долгий ящик, смогли преподнести миру подарок, какого от них давно ждали. Старые добрые традиции Quake 2 были возрождены в полном объеме, отличный сингл на планете Строггов, продолжение и развитие весьма интересной и перспективной темы — плюс ко всему этому отличное и закономерное развитие мультиплейерного Quake 3, который надолго занял нишу самого популярного спинномозгового командного шутера, мгновенно добившись признания во всем мире. 2 + 3 = 4 — вот что утверждают разработчики из Raven Software, в чем им поддакивают товарищи из id. И я ничего не имею против такой математики.



На разбор мне был отдан исключительно сингл Quake 4, рассмотрением же инкарнации традиций Третьей Кваки займется старший научный сотрудник Локуст. А раз так — то параллели стоит проводить именно со второй частью Quake — в плане стиля, атмосферы и тому подобного, и с DooM 3 — так как именно он заложил техническую основу для создания Quake 4. Итак, что же общее имеет Quake 4 с вышеуказанными двумя?

Идея осталась неприкосновенной — человечество продолжает вести кровопролитную войну с враждебной расой Строггов, и на карту поставлена уже судьба всех хомо сапиенс. От успеха отчаянной операции, которую проводят силы космического десанта у рубежей родной планеты Строггов, зависит абсолютно все. Шансов победить противника втупую — а проще говоря, грубой силой — нет практически никаких. Строгги на голову обошли людей в технологическом развитии, и более того — активно используют биологический потенциал своих противников с планеты Земля. Каждый захваченный десантник, да что там — любой человек — через некоторое время, пройдя через семь кругов ада в лабораториях и факториях строггов, вновь выйдет на поле боя — но уже с другой стороны окопов. Строгги достигли совершенства в создании киборгов — совмещении энергии живой плоти с неподвластным годам и оружию холодом металла. Космический флот людей ведет безнадежную осаду планеты Строггов, понимая, что на карту поставлена судьба человечества. И вот, наконец, хорошие новости — во время очередной боевой операции приходит сообщение, что лидер строггов повержен. Новость мгновенно — от командования через младший офицерский состав — облетает всех десантников, узнают об этом и бойцы из Rhino Squad, где служит капрал Мэтью Кейн, герой сюжетной истории Quake 4. Строгги не всесильны и вполне уязвимы, раз одинокий десантник смог пробиться сквозь ряды врага, добраться до их предводителя и отправить того в преисподнюю.



Но противостояние на этом не окончено, против человечества запущена хорошо отлаженная машина войны, которую не остановить уничтожением лишь одного, пусть и весьма важного элемента. Солдаты гибнут на поле боя, ресурсы людей не безграничны, а потому угроза остается. Но о проблемах победы в этой войне задумывается командование, разглядывая карты и фотографии со спутников, обдумывая достижения разведки и ученых. Обычный же солдат-десантник в первую очередь должен выжить на поле боя и выполнить поставленную задачу — какая бы она ни была. И тут, в Quake 4, нам придется побывать в шкуре рядового бойца, выполняющего боевую рутину — не подвиги и секретные миссии (ну, хотя бы поначалу:)), а обычные боевые задачи в составе своего взвода. На протяжении всей игры — за исключением, пожалуй, финальных этапов — мы ненадолго будем оставаться в одиночестве. Ведь вокруг не глубокий тыл, куда волею судьбы пробрался одинокий десантник из Quake 2, и не секретная научная база, которую постиг аномальный катаклизм, как в DooM 3. Здесь проходит передовая, здесь идут активные бои — а значит, вокруг будут находиться солдаты, как свои, так и противника.



Концепция ясна, осталось лишь воплотить ее в жизнь — имея под рукой движок от DooM 3, товарищи-разрабы постарались сделать то, что максимально, на их взгляд, соответствует линии фронта. Пусть времени, проведенного под открытым небом, будет не так много — но все же это нужно было сделать, и на движке, не очень любящем это самое небо.

Первое, что осознаешь, попав в мир Quake 4 — это прямое родство картинки с той, что мы видели на Марсе, что логично — вспомним техбазу. Никак не получается причислить движок от id к разряду не очень удачных — в нем есть практически все, чтобы выдавать картинку, достойную своего времени. Его трудно с чем-либо спутать — технологии, используемые в id, не воплощал пока больше никто, и лишь разработчикам небезызвестной Chronicles of Riddick удалось выдать картинку, весьма похожую на ту, что мы видим в DooM 3, а сейчас — и в Quake 4. Может, кто-то и жалуется на повсеместный бампмэппинг, но я считаю, что он и делает картинку более реалистичной, металл должен быть похожим на металл, а не на что-либо другое. Отличная проработка света и теней, вторые пиксельные шейдеры, без которых не обходится нынче уже ни один шутер (а скоро под это попадут и третьи), очень хорошая скелетная анимация — вот главные достоинства этого движка. Минусы его, а равно как и минусы технического воплощения Quake 4, — это невысокий уровень интерактивности, хотя все физические законы просчитываются довольно верно, разве что сложное взаимодействие крупного калибра и легких тел может вызвать иногда некоторое удивление. Но это не повсеместно, да и к тому же довольно сложно просчитать реальную скорость и траекторию полета тела с неизвестной массой при взрыве гранаты с неизвестной мощностью в непосредственной близости. Проще это сделать с физическим контактом игрока и мелких предметов, массу которых можно прикинуть — но некоторые конкуренты сделали даже на это не способны. Да, интерактивность невысокая и, возможно, хотелось бы получше — но та, что есть, сделана на уровне. Ну и, наконец, главным, на мой взгляд, недостатком движка является тот факт, что на существующих системах он пока не способен проявить себя в полную силу. Мало у кого на этом свете стоит дома машина, способная показывать достаточно играбельное количество FPS на полностью максимальных настройках. А ведь именно тогда мы сможем узнать, на что в действительности похож Quake 4.

А так — если в двух словах — картинка на мониторе следующая: тот, кто видел DooM 3, фактически, видел и Quake 4. Разница — в Quake 4 присутствует имитация открытых пространств. Нет, они и на самом деле открытые, но вот их размеры оставляют желать лучшего, а попытки убедить нас в том, что у нас есть что-то и за горизонтом — выглядят не очень убедительно. Выйдя на поверхность, мы лицезреем вокруг статичную панораму, имитирующую индустриальный фон, призванную внушить нам то, что вокруг — километры пространства. Качество оставляет желать лучшего, а потому стоит лишь в самом начале взглянуть на нее, запомнить хорошенько, и больше к ней не возвращаться. Правда, забавные эффекты с дымом, огненными выбросами из нарисованных на холсте труб иногда заставляют посмотреть на это еще раз, но общего впечатления не меняют.

Реализация же внутренних помещений намного превосходит то, что мы видели снаружи. Тут не обошлось без технологического господства DooM 3 — собственно, а куда без него? Раса Строггов высоко развита в этом отношении, и соответственно, было бы странным, если бы они жили в шалашах на берегу моря. Огромные индустриальные комплексы, мониторы и дисплеи с непонятными иероглифами, биологические и не только машины непонятного назначения — чувствуется индивидуальный подход к созданию каждой комнаты, каждого помещения. Некоторые картины из Нексуса запоминаются надолго — пока только id научилась так делать. Многие компании, выпускающие шутеры, видимо попросту не считают, что внутренние помещения должны представлять что-то большее, чем четыре стены с двумя проходами, одной текстуры на все это, плюс два-три ящика. Примеров можно приводить много, а потому хочется смело сказать — такого безобразия в Quake 4 нет и быть не может. Каждый уровень — индивидуальность, разница между этапами, проводимыми где-нибудь в Disposal Facility и Data Processing Center, огромна, и никогда не спутаешь по скриншоту, на каком уровне он был сделан. Мы видели подобную картину уже в DooM 3, да вот одна проблема — коридоры там сменялись коридорами, без какой-либо возможности подышать свежим воздухом. Здесь же с этим обстоит лучше, хотя большая часть игры все равно пройдет в замкнутых помещениях. Не думаю, что создать на основе существующего новый движок (или же подправить старый), который с легкостью бы оперировал большими пространствами, было бы архисложно — но вот встает другой вопрос: с применением тех технологий, что

есть в Quake 4, кто смог бы полюбоваться картинными танковыми баталиями со строггами у себя дома, не выставив все настройки по минимуму? Но если поступить именно так — навряд ли стоит тогда вообще запускать игру. И так детализация некоторых объектов тут оставляет желать лучшего — в частности, оружие в руках наших товарищей, многие модели стволов — выглядят, скажем так, не очень симпатично и убедительно. Таких претензий можно отыскать множество — не слишком четкие текстуры попадаются там и сям, восьмиугольные уши — в порядке вещей. Хорошо хоть, пальцы на руках разрослись со времен Дума, и теперь каждый живет своей отдельной жизнью, не скрепленный намертво со своими собратьями. Правда, никто из нас пока толком не знает, на что будет похоже все это, установи мы Quake 4 на достаточно мощную систему — настолько мощную, что можно будет без проблем играть на ультра-высоких настройках. А потому записывать все это в явные минусы пока что не стоит — тем более что на подобное не сильно обращаешь внимание.

Совсем по-иному обстоит дело с анимацией персонажей и врагов. Сложно сказать наверняка, но у меня создается впечатление, что анимация в Quake 4 — чуть ли не самая лучшая из всех, что я видел. Ей-богу, начинаешь забывать, что вокруг тебя — не живые люди. Движения настолько четкие и плавные, так не похожие на конвульсивные судороги персонажей из других шутеров, что начинаешь подозревать всех окружающих десантников (да и строггов тоже) в секретном посещении курсов йоги в свободное от вахты время. Движок действительно претерпел кое-какие изменения, и они явно пошли ему на пользу. Конечно, несовершенство физики иногда все же заставляет тела принять не совсем реалистичную позу — но скажите, пожалуйста, кто сейчас не грешит этим?

Геймплей же претерпел коренные изменения по сравнению с основополагающими для Quake 4 шутерами — это касается и Quake 2, и DooM3, став более схожим с таковыми из классических современных шутеров. Отныне нам не придется всю игру блуждать в одиночестве против целой орды жадных до убийства строггов. В Quake 4 показаны боевые будни обычного солдата, который абсолютно случайно оказался втянут в весьма серьезную заварушку. Мгновения одиночной охоты здесь довольно смачно сдобрены массовыми перестрелками, когда от каждой из сторон одновременно ведут диспут до три-четыре дипломата. Мы не одни на войне, у нас есть свой взвод, рядом другие взводы — выполняют свою боевую задачу. По ходу игры придется немало побегать с напарниками, которые ведут себя вполне разумно и адекватно для людей, попавших в зону боевых действий. Они отнюдь не привязаны к нам, они действуют как самостоятельно мыслящие бойцы, и хоть их поведение во многом связано с заранее написанными скриптами — но елки-палки, если эти скрипты написаны настолько четко и продуманно, так реалистично поставлены — то почему бы и нет? Да, иногда некоторые умельцы умудряются этими же самыми скриптами напрочь срубить все впечатление, но это явно не тот случай. Я был довольно сильно удивлен поведением своих братьев по оружию: иногда приходилось специально бросаться вперед, чтобы успеть замочить хоть одного строгга до того, как это сделают камрады. А строгги тоже не лыком шиты. Их AI революционным, пожалуй, не назовешь, но ведут себя они как твари, которые не очень торопятся на тот свет. Уклоняться от ракет и гранат — без проблем, прятаться за углы и ящики — тоже. В общем, их отстрел так и не приелся до конца игры, постоянно подкидывая дров для поддержания огонька интереса.

Вкупе со слаженными действиями наших камрадов, баталии на планете строггов протекают весьма увлекательно. Некоторые из вражин будут знакомы нам еще по второй части Quake — да что там, почти все колоритные зверюшки перекочевали сюда, немного видоизменившись, но не став более заурядными. Арсенал для истребления сего зверья нам предоставлен более чем внушительный — от обычного бластера, знакомого еще по Q2, до эволюционировавшей BFG, ныне носящей имя Dark Matter Gun. Остался почти весь знакомый нам арсенал, добавился Lightning Gun — прямиком из Q3, да NailGun, виденный в Quake-оригинальном. Все оружие выполнено на высшем уровне, палить из предоставленных нам стволов — сущее удовольствие, которое по ходу игры будет лишь возрастать — вместе с приобретаемыми усовершенствованиями практически для каждого ствола. Да, именно так — апгрейд получит почти каждый из наших любимцев. К примеру, NailGun получит аж два — слот под дополнительную обойму и специальное трассирующее устройство, которое будет определять координаты захваченной цели и направлять заряды непосредственно в нее. Вражины прут напролом, подпирая друг друга? Возьмите усовершенствованный RailGun, способный поражать нескольких супостатов, стоящих на одной линии, или Lightning Gun, действующий после улучшения по принципу Chain Lightning, то бишь поражающий нескольких врагов, стоящих рядом. Довольно оригинально и заслуживает особой похвалы.

Для большего разнообразия игрового процесса нам будет предоставлен шанс посражаться с использованием бронированной техники землян. И гравитанк, и топающий робот — все в свое время, но все будет. Особого восторга это, пожалуй, не принесет, но вот не портят же Call of Duty миссии на Т-34, так чего же испортят Quake 4 полеты на гравитанке?

В основном же, Quake 4 — самый что ни на есть классический шутер, в котором хватает всего, и что самое главное — это все весьма гармонично увязано друг с другом, так что ни один процесс не успевает надоесть по-настоящему. И одиночные, и командные бои поставлены и срежессированы на совесть — а ничего иного и ожидать не стоило. Меньше искусственности, чем в DooM 3, больше зрелищности и картинности, неожиданные повороты сюжета (настолько, насколько это вообще может быть применительно к шутерам) — чего стоит одно лишь превращение нашего героя в самого что ни на есть строгга! Нет замахов на революционность, нет помпезности, нет напускного пафоса — перед нами обычный классический шутер, в котором есть все, чтобы завоевать толпы геймеров по всему миру. Отличный графический движок, выдающий картинку, полную эффектов, ненавязчивый и не давящий на мозги геймплей (не скотобойня, но и не 1-on-1), очень неплохое звуковое сопровождение, вкупе с отличнейшим амбиентом.

5 6 7 8 9 10

Очень качественный шутер, созданный в собственном, неповторимом id-стиле. Не без недостатков, которые слабо заметны на триумфальном фоне достоинств. Более приближенный к общественности, нежели его предшественник, а потому он просто обязан стать более успешным.

Leviafan

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by











ОБЗОР

Quake 4 Multiplayer

Серия Quake, если забыть про существование сетевого Quake 3 Arena, всегда отличалась отличным балансом между грамотной одиночной частью и профессиональной многопользовательской. Феномен этого легко объясним, хоть и трудно уловим для понимания. Персонаж замечательного фильма Федора Бондарчука "9 рота" к месту вспомнил слова Микеланджело на вопрос о том, как у него получаются такие красивые скульптуры: "Я беру камень и отсекаю все лишнее". В Quake никогда не было ничего лишнего. Подчеркнутый милитаристически-аскетичный стиль, вызывающая жестокость и техничность игрового процесса стали причиной того, что эта игра, пользуется впечатляющей популярностью и по сию пору. Одиночная часть Quake 4, увы, решила отойти от этого четкого правила предшественников. Да, она вобрала в себя последние веяния шутерной моды. Все, вроде, на месте, но чертовы "лишние" куски неприятно мозолят глаза при взгляде на удавшуюся, в общем-то, фигуру.

Но отнюдь не одиночный режим способствовал впечатляющему притоку неофитов к храму Quake. Мультиплейер. Благодаря ему сейчас на планете Земля можно найти тысячи людей, что самозабвенно играют в первую часть, и десятки тысяч, что день за днем разрывают друг друга на виртуальных аренах третьей. И вот перед нами Quake 4. Как уже не раз писалось, Raven Software решила создать полный клон Quake 3 Arena, просто пересадив того на новый движок. Новое оружие, перерисованные карты, чуть измененная механика — достойны ли они того, чтобы отказываться от уже зарекомендовавшей себя, объезженной лошадки? — примерно таким вопросом задаются сейчас "старые" квакеры. Для них пока ответ однозначный: нет. Quake 4 MP находится сейчас в самом начале своего пути, тащит на своем горбу тонны недостатков и недоработок, как всегда, отдавая их на откуп энтузиастам, которые вскоре нарисуют и новые более профессиональные карты, изменят баланс оружия и создадут какой-нибудь pro-мод.

Надо помнить, что мультиплейер Quake всегда дорабатывался долго и никогда не являлся идеалом с самого начала. Тот же Quake 3 Arena на момент выхода вызвал просто бурю негативных эмоций со стороны профессионалов. Та же ситуация сейчас наблюдается и с Quake 4 MP. Только... все еще хуже.

Итак, что же представляет Quake 4 MP на сегодняшний момент: несколько классических режимов (Deathmatch, Team Deathmatch, Torney, CTF, Arena CTF), несколько карт (9 для DM, 5 для CTF), несколько "шкурок" (16 щуплых гуманоидов). Прямо скажем, негусто. Особенно если сравнивать с Q3A, предлагающей намного более расширенный и разнообразный арсенал из арен и моделек. С другой стороны, Quake 2 MP, который преданные поклонники до сих пор называют лучшим из того, что может предложить серия, точно так же не радовал широким выбором. Но сейчас, благо, 2005 год. Уже вовсю зреют мысли о колонизации Марса, мир уже видел и UT2004, и Battlefield 2, а нам все так же предлагают скромное блюдо из нескольких ингредиентов, в качестве компенсации кидают под нос набор "сделай сам" (SDK для разработки модов) и резво ретируются.

Окончание на стр. 19

ОБЗОР

Civilization IV

Жанр: *глобальная стратегия*
Разработчик: *Firaxis*
Издатель: *2K Games*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD.*
Похожие игры: *Civilization 1-3, Civilization: Call to Power 1-2, Alfa Centauri*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium IV\AMD 1,2 ГГц, 256 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти.*
Рекомендованные системные требования: *Intel Pentium IV\AMD 2,2 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 128 Мб памяти.*
Multiplayer (18): *hot seat, LAN, Internet, PBEM*

Спасибо товарищу Сиду Мейеру за наше счастливое детство, юношество, зрелость и старость. Он создал очередной шедевр, и мы низко кланяемся ему за проделанный труд. Разработка игры Civilization 4 завершена, и результат перед нами. Вновь мы отправимся наблюдать за ходом истории человечества, вносить свои коррективы в развитие отдельных (нами избранных) народов, исследовать необъятные территории, заселять, защищать и благоустраивать доступную Ойкумену, знакомиться с жизнью других народов, верованиями, формами правления и социальной структурой общества. Нас все касается и все интересует. Победа — на Альфа Центавре. Кто первый? Зависит от нас.



От пещер — к "умным домам", от дубин и камней — к баллистическим ракетам, от деспотизма и варварства — к демократии, культуре и свободе. Примерно такими лозунгами можно охарактеризовать любую игру из серии Civilization. В каждой из них мы начинали с выбора игровой карты, народа и его бессменного лидера, затем маленьким десантным отрядом высаживались на огромном и неизведанном пространстве, где основывали свой первый город. Дальше мы развивали колыбель своей цивилизации: строили необходимый набор зданий, возводили чудеса света, обучали рабочих и военных, необходимых для повышения продуктивности и обороноспособности. Остальной мир не оставался без нашего внимания, напротив, мы активно вели исследования окружающей территории, наши поселенцы основывали новые города, разведчики и военные расширяли и укрепляли нашу территорию. В нашем ведении были вопросы войны и мира с соседями, распределение бюджета целой нации, изучение множества известных человечеству технологий — в общем, на нормальную жизнь в реальном мире времени почти не оставалось.

Шли годы, одна игра сменяла другую, графические движки отдавали дань моде и уходили с игровой сцены, а нам оставался проверенный геймплей, который, к счастью, почти не изменился, а наоборот оброс рядом интересных нововведений, которые хорошо были заметны в Civilization 3 и Civilization 3: The Conquests. Изменения в недавно вышедшей Civilization 4 бросаются в глаза сразу благодаря новой броской внешности. Таких перемен от простенькой графики никто не ожидал. Фактически в начале игру воспринимаешь исключительно как золушку, наконец-то приехавшую на бал, — яркие притягательные иконки, трехмерная анимация, шейдерные эффекты, а пока мы все это рассматриваем, нас очаровывает потрясающий звук, составленный преимущественно из мировых классических шедевров.

Скажи мне, кто твой лидер

В истории каждого народа всегда были одаренные руководители (цари, императоры, вожди, президенты), период правления которых стал синонимом "золотого века" данной страны. В любой из игр серии Civilization всегда был такой великий человек, совмещающий свою историческую ипостась с должностью нашего alter ego. Только если раньше выбор лидера был делом формальным, то теперь для многих народов и наций мы можем выбирать из двух кандидатур. Правильно, чем лучше или хуже правление Короля-Солнце эпохи Наполеона Бонапарта для французов? Или для американцев период президентства Рузвельта и Вашингтона: при каждом страна многого достигла. Не говоря уже о России Петра I и Екатерины II. Ощутимая разница между этими политиками в бонусах, которые они несут своему народу и цивилизации: при одном развитие городов и рост населения идет быстрее, при другом финансы и технологии растут как на дрожжах, третий ведет строительство Чудес Света стахановскими темпами, ну, а четвертый способен создать Великую Армию и покорить весь мир.

У великих людей и заботы больше духовные: религию там основать, открытие крупное сделать, картину нарисовать или уникальное и полезное здание построить, а то и вовсе объединившись вдвоем-втроем, "золотой век" начать, улучшив производственные и научные показатели нации на несколько ходов. При желании можно автоматизировать рождение знаменитостей, но предупреждаю, увы, фантазии разработчиков на предприимчивых игроков не хватило, и после рождения Демосфена, Леонардо, Эйнштейна и всех остальных великих философов, художников и изобретателей, вместо уникального имени мы будем созерцать лишь бесхитростную надпись великий инженер или ученый.

Управление внутренней политикой получилось весьма внятным и разнообразным, хотя и несколько нелогичным. Настроить 25 параметров, разбросанных по 5 областям жизни государства, легко и удобно: форма правления отделена от юриспруденции и экономической модели, религиозные доктрины — от общественных формаций. Теократию с полицейским государством, эмансипацией и меркантилизмом — легко. Демократию с феодализмом, кастовой системой и монотеизмом — тоже. Возможных комбинаций аж 3125. Так что дерзайте, формируйте свою модель светлого будущего.

Улучшение жизни городов и ускорение производства — в руках рабочих и крестьян (не Маркс и не Ленин, а дорогой наш — Сид Мейер). К ранее возводимым (в Civilization 3) фермам и шахтам добавились пастбища и деревни (приносят чистый доход), ветряные и водяные мельницы, охотничьи стоянки и плантации, нефтяные скважины и морские вышки, каменные и мраморные карьеры, отмели (банки) для ловли рыбы, крабов, моллюсков, китов.

В городах строится стандартный набор зданий (амбар, бараки, храм, стены, рынок, суд, библиотека, порт (если море рядом), банк, кузница), а затем проводим дополнительную застройку из более современных (бакалейщик, супермаркет, собор, замок, фабрика, гидроэлектростанция, аэропорт). Отдельно и эксклюзивно, но имеющее большее значение не только для горожан, но и для всей нации, — возведение Чудес Света. Они, как и дерево технологий, почти не изменились, да и нет такой власти у разработчиков — самим лично новые чудеса выдумывать — для этого фонд Юнеско есть.

Исследование технологий и развитие культуры осталось тем же самым, что и в Civilization 3, только на развитие культуры, как ранее для науки, появилась отдельная графа в бюджете нации, а культурные границы стали играть весьма существенную роль в игровом процессе.

Опиум для народа

Казалось, грядет серьезное изменение в геймплее — появление в игре религии. И не одной, а целых семи ведущих мировых вероисповеданий: буддизма, христианства, ислама, иудаизма, конфуцианства, индуизма, даосизма. Странно, что нет зороастризма, культов Вуду, ацтеков и инков, а ведь Заратустра в игре присутствует, — наверное, религия должна быть очень цивилизованной и культурной, чтобы попасть в игру :). Ничего страшного, все равно отличия между религиями чисто внешние. Практическое же значение каждой — улучшение жизни социума и снятие напряжения во внешней политике. Только не забывайте, что храмы не только объединяют, но и разъединяют. Нередки случаи, когда взаимовыгодные торговые и военные соглашения рассыпались из-за религиозных различий.

Война, торговля и разбой — три вида сущности одной

Гете "Фауст"

Одно из заметных изменений — система ведения боев, внешний вид военных юнитов и накопление опыта. Пехота и конница на карте и в бою — это не одинокая фигурка, а замечательное боевое трио, в артиллерии служат по два, из военно-воздушных и военно-морских сил отображается всего по одному самолету или кораблю. Общий состав армии также изменился: число военных вряд ли превысит отметку в 50 единиц (обычно хватает 20-30), а ранее нам необходимо было как минимум сто. Отряд, накопивший энное количество опыта, не получает, как раньше, дополнительную "линейку" здоровья, а приобретает по выбору игрока небольшой, но в некоторых ситуациях решающий бонус-специализацию: + 10% к силе, + 20/30% при атаке/защите городов, + 25% при боях в лесах-джунглях или на пересеченной местности, + 25% при столкновении с пехотой/стрелками/артиллерией, +10/15% к скорости лечения юнитов. Таким образом, в соответствии с собственными предпочтениями и текущей игровой ситуацией возможно формирование армии профессиональных штурмовиков, защитников или партизан.

При быстром развитии науки и смене эпох старенькие, но верные солдаты получают второй шанс продолжить выполнение своих боевых задач — достаточно только заплатить небольшую сумму, необходимую для апгрейда, и вместо средневековых рыцарей по полям начнут рассекать казаки (у русских) и обычные конные отряды, которых в веке двадцатом сменят боевые вертолеты. Опыт и полученные бонусы-специализации останутся у модернизированного отряда, а это означает, что лучшими бойцами рисковать стоит только в решающих сражениях.

Теперь при расчете результата столкновения играет большую роль три фактора: сила отряда, бонус клетки местности (лес, горы, укрепления), специализация. Раньше частые победы во время схваток солдат ушедших эпох (лучников, конницы и т.д.) над бойцами последнего века (танками, механизированной пехотой) выглядели ожившим историческим абсурдом. Новая система ведения боев такие ситуации допускает, но в исключительных и действительно редких случаях. Завалить танк отряду легионеров удастся, только если танковый юнит серьезно ранен и находится в неблагоприятной для обороны точке местности. К сожалению, расчет результата боя виден практически сразу по линейке здоровья и опыта, поэтому, вдоволь насмотревшись, анимацию сражающихся единиц со временем можно отключить.

Каждая раса обладает уникальным юнитом, у японцев это самураи, у римлян — преторианцы, у американцев — подразделение "морских котиков". Бонусные характеристики уникальных отрядов сказываются только в определенный промежуток времени — чем дальше египетские колесницы от античности — тем меньше от них пользы, да и македонская фаланга, улучшенная до мушкетеров, поэффективней будет.

Отдельно и незаметно стоят шпионы, для которых главное — вовремя проведенные диверсии на территории противника, саботаж строительства в городах и самая ценная добыча — ближайшие планы вероятного противника (т.е. какие шаги будет предпринимать данный компьютерный оппонент).

Говорят юниты каждой расы, как правило, на своем родном языке, впрочем, не удивляйтесь, если для египтян "мертвый" древнеегипетский заменен на современный, не имеющий к "народу пирамид" никакого отношения.





Военная победа — это только один из нескольких способов выигрыша. Дипломатический триумф в качестве мирового лидера и председателя ООН по-прежнему вполне достижим. Залог дипломатической победы — в частых и взаимовыгодных соглашениях с большинством национальных лидеров. Благо, председательство в ООН дает право вносить весьма интересные предложения на голосование: от единой валюты и свободы вероисповедания до тотального запрещения ядерного оружия и введения во всех станах равноправия полов.

Не забудьте и о главной цели всей линейки игр Civilization и самой "вкусной" из побед — технологической: исследуйте все доступные технологии, постройте космический корабль и отправьте его на Альфу Центавра.

Не хватит на все перечисленное времени? Еще как хватит! Теперь скорость игры можно выбирать: от быстрой кампании, где ход за два, до эпического слегка растянутого, но тоже вполне динамичного противостояния. И вообще игра стала быстрее, понятнее и чуть-чуть своим боевым напором напоминает лучших представителей жанра RTS.

Нарисуйте меня красиво

Работа над трехмерным движком Pirates! (2004) пошла на пользу Firaxis и Civilization. Мелочи, над которыми вряд ли кто раньше задумывался и еще меньше разглядывал, приобрели необходимую живость и оригинальную озвучку. Редкая слеза умиления сползет по щеке заядлых геймеров при виде анимированных лошадок, коров, слоников. Они, как живые, щиплют травку и встряхивают головами, мычат и трубят в своих "клетках", которые хозяйственный игрок быстро превратит в загоны. Хищники приравнены к варварам, и банды медведей, пантер, волков и львов — как весьма неприятная угроза на начальном этапе игры подлежат немедленному уничтожению.

Анимация юнитов, увы, не столь проработана, как шейдерные эффекты. Красота ядерного взрыва надолго запомнится игроку, а вот внешний вид баллистической ракеты или погибающие в очередной атаке угловатые пехотинцы — нет. Обзор с высоты птичьего полета легко регулировать, а возможность взглянуть на все происходящее из космоса поражает глобальностью всего игрового процесса.

Города больше не станут такими красивыми, как в Civilization 2 и 3, — все более или менее интересное появится на глобальной карте, внутри — голая статистика, распределение граждан по доступным рабочим местам и экран строительства, — маловато визуализации будет. Статую Свободы или Колосс Родосский временами и не разглядишь за подошвами-колесами-гусеницами юнитов, а момент постройки того или иного Чуда Света — трехмерный анимированный ролик наглядно показывает весь процесс переноса гениальной конструкции с бумаги в виртуальную реальность.

Звуки в игре, как пищевые добавки, — все идентично натуральным. В городах звук мейнстрима и повседневной суеты отвечает требованиям своей эпохи, так что не ждите рева ослов и скрипа тележек в индустриальную эпоху — там звучат клаксоны автомобилей и шуршат шины, прохожие останавливают свистом такси. Отдельные овации саундтреку, большинство композиций которого написаны давно, и гениальность (это не синоним популярности) этих творений с веками не угасла. Бетховен, Бах, Моцарт, Дворак, Римский-Корсаков, грегорианские песнопения и чудесные гавайские аранжировки — это можно сразу записывать на отдельный диск. Творение Сида Мейера можно похвалить и за желание прививать игрокам хороший вкус. А вообще, правильно, зачем придумывать гениальной игре гениальный саундтрек, а к гениальному геймплею добавлять какие-то новые вещи, если все гениальное уже давно написано до нас? Я не переборщил, сравнивая гениальность с гениальностью? Наверное, нет.

5 6 7 8 **9** 10

Новый графический движок пришелся весьма ко двору, равно как и несколько новых идей, незначительно меняющих привычный геймплей; интуитивно понятный интерфейс и огромное количество подсказок легко обучат начинающего игрока, а гибкая система настроек поможет опытным игрокам "подогнать" игру под себя; ну а гимн из лучшего музыкального сопровождения за всю историю компьютерных игр еще раз подтвердит, что перед нами — уникальный шедевр.

Kreivuez

Диск предоставлен сетью магазинов "Лучшие игры для компьютера" на рынке "Динамо"

ОБЗОР

Quake 4 Multiplayer

Начало на стр. 17

Если посмотреть на Quake 4 MP с точки зрения обыкновенного, неопытного пользователя, то перед его глазами предстанет печальное зрелище. Уж чем-чем, а впечатляющим дизайном карты Quake никогда не отличались. Да, они как нельзя более подходят для баталий профессионалов, и без того срубающих графику под ноль, но рядовой пользователь пожмет плечами и снова вернется к своему UT2004. Тем более что разработчики поленились создать ботов, поэтому знакомство с мультиплейером обычно заканчивается выходом в онлайн, где его, ничего не понимающего, шинкуют все и каждый на мелкие кусочки. Сомнительное удовольствие.



Для профессионала же переходить на Quake 4 MP не имеет смысла. Текущие карты далеки от совершенства, а написанию нормального "конфига" препятствуют недоработки разработчиков. Пока для мультиплейера более-менее подходит всего одна карта The Lost Fleet. Остальные, в особенности, перерисованные карты из Quake 3 Arena (The Longest Day — Q3DM17 и Xaero Gravity — Q3Tourney6) и Quake 2 (Over the Edge — Q2DM1), служат скорее для разминки, хоть и пробуждают сладкие ностальгические воспоминания по давно ушедшим денькам. Однако, уже куча команд, вооружившись презентованным SDK, приступила к созданию pro-карт. Так что через месяц-другой с этим уже все будет в порядке. Еще один недостаток состоит в том, что в Quake 4 очень мало настроек. Отсутствуют многие, ставшие уже привычными по Q3A и как их заменить пока не ясно. Опять же, понадеемся на модмейкеров.

Самым значительным изменением в Quake 4 MP по сравнению с предшественниками является появившаяся возможность посылать в порталы гранаты и ракеты. На первый взгляд, мелочь, но на некоторых картах, ориентируясь на слух, можно будет устраивать замечательные подлянки, телепортируя беглецу под ноги пачки гранат. Немного изменился и подход к "распрыгу". По сути, его теперь и нет — максимальная скорость развивается уже после первого прыжка. Непривычны будут и прыжки от наклонных поверхностей — на них буквально "взлетаешь". Скорость передвижения стала меньше, что превращает Rail Gun в руках профессионала в оружие мгновенной смерти. Вот, пожалуй, и все ключевые особенности, отличающие четвертую часть от третьей. Диктор, вещающий "Fight!" остался на месте, как и пиктограммы оружия и различные бонусы вроде Haste, Invisibility, Quad Damage. Оружие стреляет без перезарядки, попадание в ногу приравнивается к попаданию в голову, рокетджампы позволяют взлетать высоко-высоко — все как обычно. О том, что мы имеем дело с новой частью, говорит лишь графика, радующая глаз тенями и bump-mapping'ом, да EAX HD звук, позволяющий более точно позиционировать положение противника.



Новое/старое оружие нуждается в дополнительной балансировке. Присмотритесь к прилагаемой таблице.

Слишком сильными получились Shotgun, Nail Gun, Railgun. С "рельсой" мы уже разобрались (убероружие при здешних неспешных скоростях). Shotgun является чуть ли не основным оружием из-за высокой кучности дробинок, отлично работает как на близких, так и на средних дистанциях. Nail Gun же, хоть и стреляет медленно и гвозди летят неспешно, становится настоящим бичом в тесных помещениях и идеальным оружие прикрытия. Только дурак будет преследовать человека с таким оружием в руках. Зато обидели Rocket Launcher. Раньше любимейшее и опаснейшее оружие ныне срочно нуждается в доработке: или снаряды сделать быстрее, или зону поражения увеличить.



Вывод: Рано ставить какую либо оценку Quake 4 MP. Все будет зависеть от работы сообщества модостроителей, которые обеспечат нас новыми картами, "шкурками", pro-модами и прочими плюшками. На текущий момент же нет ни одной причины переходить на Q4MP. Слишком сырой вышел продукт из офиса Raven Software, слишком недоработанный. Малое количество карт и ни одной годной для состязаний, отсутствие ботов, "тяжелый" сетевой код, пожирающий мегабайты трафика — пока на самом деле стоит отложить знакомство до лучших времен. До появления какого-нибудь OSP.

Lockust

Оружие	Наносимые повреждения
Gauntlet	50
Machine Gun	5 или 10 через оптику
Shotgun	11 пуль по 10 каждая
Grenade Launcher	100 при прямом попадании, большая зона поражения
Rocket Launcher	100 при прямом попадании, большая зона поражения (меньше, чем у Grenade Launcher)
Lightning Gun	8 за один заряд
Hyperblaster	14 при прямом попадании, малая зона поражения
Nail Gun	30 при прямом попадании, малая зона поражения (больше, чем у Hyperblaster)
Railgun	100
Dark Matter Gun	200 при прямом попадании, очень большая зона поражения

ОБЗОР

The Movies

Жанр: *стратегия/симулятор*
Разработчик: *Lionhead Studios*
Издатель: *Activision*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожесть: *Wet: the Sexy Empire, Playboy: The Mansion*
Системные требования: *Pentium III-800 MHz, 256 Mb RAM, 32MB Hardware T&L-Capable Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card, 2.1 Gb Hard Disc Space*

Голливуд. Некогда незаметное местечко на западе Соединенных Штатов Америки теперь является своеобразной Меккой для многих миллионов американцев. В своих снах и мечтах они грезят, как попали бы туда и стали бы величайшим актерами или режиссером и сценаристом. Впрочем, грезят миллионы, а выпадает счастье лишь немногим. И просто не могла не появиться игра, которая бы помогала этим мечтам воплотиться. Пусть и не в реальной жизни, так хоть на экранах мониторов. За проект взялась известная всем (хотя бы по недавней Black&White 2) Lionhead Studios. И вот перед нами The Movies, показывающая приятные и не очень стороны американской киноиндустрии юным и уже искушенным геймерам.







Игры, подобные ей, не слишком частые гости у нас на компьютерах. Навскидку вспоминаются лишь эротические Wet и Playboy (низкопробные поделки с последним словом Tycoon в заголовке в счет не идут). В обоих упомянутых проектах нам приходилось заниматься чем-то подобным, обустраивать жизнь своих звезд, строить собственное предприятие "с нуля" и управлять всеми аспектами его деятельности самостоятельно. Аналогичным образом выглядит и геймплей в The Movies — в компетенции игрока абсолютно все — от установки кафе на территории студии до отправки фильма на экраны или в архив.

Конечно же, в подобной игре не обойтись без обучения. К счастью, разработчикам удалось органично встроить большую часть его в кампанию, так что игрокам не придется напрягаться, выслушивая долгие и нудные поучения со стороны. Вместо этого мы освоим игру на практике, а если и совершим при этом пару ошибок, то быстро поймем, в чем их причина, и научимся избегать промахов в дальнейшем.

Итак, есть некая территория, отведенная под студию, на которой игрок волен делать все, что ему заблагорассудится. Правда, только в рамках доступного ему банковского счета. А чтобы этот счет пополнялся, придется немало потрудиться, ибо единственный способ заработка — запуск в производство фильмов и получение денег от проката готовой кинопродукции. Посему обратите внимание на доступные здания, и начните обустройство студии.

Чтобы что-нибудь построить, вам обязательно понадобятся строители, поэтому лучше сразу нанять несколько штук. Вообще, схема управления и раздачи прямых команд виртуальным персонажам здесь немножко напоминает Black & White. То бишь, берем человечка своей могучей дланью/мышью и перемещаем его в нужное нам место. Если с ним можно сделать что-то особенное (скажем, превратить его в работягу или приставить к звезде в качестве ассистента), то ключевое место будет подсвечено (или же к человечку протянется искрящийся след, намекающий, куда стоит обратить внимание). Конечно, разбрасываться людьми (в прямом смысле этого слова), как в Black & White 2, не получится, но выглядит перетаскиваемый мышью режиссер или актер весьма забавно.

После найма строителей (а также нескольких уборщиков) настанет черед ключевых зданий. Перечислять их не буду (игра обязательно подскажет, что стоит строить в первую очередь). В этих зданиях вы будете принимать глобальные решения — кого нанять в качестве актеров или режиссеров, а кого отправить в съемочную группу или на вспомогательные роли, какой фильм отправить в прокат, а какой уже не стоит держать в списке релизов. К этим проблемам мы еще вернемся позже, а пока давайте поговорим о звездах.

В игре The Movies к "звездам" относятся актеры и режиссеры. В самом начале вашего существования придется нанять хотя бы по одному представителю этих профессий (иначе фильмы просто некому будет делать), после чего приняться за создание своей первой картины. Стоит отметить, что ваши звезды со временем "растут над собой", получая новые уровни (и могут в перспективе стать известными всем и каждому). Конечно, фильмы с великими актерами и поставленные профессиональными режиссерами себя окупят, но заботиться о героях придется постоянно.

Звезды — существа капризные, поэтому никогда не знаешь, что им понадобится в следующий раз. То, что их не устраивает зарплата и приходится тратиться, чтобы не потерять ценного работника, вполне понятно (зачатками экономики игра наделена). Но им, видите ли, этого мало. Актеры и режиссеры не любят работать слишком часто и помногу — от этого они начинают уставать, появляются признаки стресса, лечить который сии товарищи отправляются самостоятельно. Их любимые способы отвлечься от работы — наесться или напиться. В итоге, нам же потом приходится лечить их от какого-нибудь алкоголизма, тратя драгоценное время, в течение которого можно было бы снять второй "Титаник" или на худой конец нового "Гарри Поттера". Но долго отдыхать от работы наши герои тоже не могут (!), им становится скучно. Вот и приходится искать некий оптимальный баланс между рабочим временем и выходными.

Звезды нуждаются в общении, без которого им трудно наладить контакты с коллегами. Им обязательно нужны места для проживания (вроде специальных трейлеров). Причем просто поставить трейлер мало, надо его окружить разнообразными "украшательствами", вроде кактусов или скамеечек с фонтанами. В общем, перечислять все то, что может потребовать от вас звезда, можно очень и очень долго. Но лучше самому увидеть — ведь у актеров и режиссеров есть специальные полоски, отображающие их запросы в той или иной области и сигнализирующие красным цветом, если что-то пошло не так. Благодаря этому легко можно узнать, что вон той актрисе срочно требуется отдых, а вон тому режиссеру никак не обойтись без собственного жилья и желательно "покруче".

Вы можете даже повлиять на внешность собственной звезды. Существует несколько зданий, которые позволяют сделать это. Время в игре идет, поэтому с изменением моды появляются новые костюмы, и от нас требуется менять своим подчиненным гардероб. Если костюмы подобраны верно, товарищи останутся довольными и могут даже вырасти в уровнях. Кроме костюмов мы можем менять и внешность, что обычно не слишком-то сказывается на игровом процессе (разве что, добавив женщине усы, не ждите положительных откликов). Впоследствии появятся и другие опции (например, возможность положить ваших важных персон под нож пластических хирургов), постарайтесь ими не пренебрегать — ведь та же пластическая хирургия позволяет "омолодить" постаревшую звезду.

Но для создания фильма мало лишь нанять режиссера, актеров и съемочную группу. Понадобится обзавестись декорациями (или же съемочной площадкой). Таковых площадок к концу игры у вас будет превеликое множество. Здесь вам и лес наравне с пустыней, и обычная городская квартира, и даже отсеки космического корабля. Строить их стоит (пусть и не все сразу) хотя бы потому, что зрителям постоянно хочется новизны, и лучше менять декорации время от времени, что принесет дополнительные прибыли.

Но и это еще не все — для любой картины нужен сценарий. Первые несколько сценариев вам выдадут "на халяву", дальше же придется озаботиться их созданием. Здесь есть два пути — автоматический и ручной. В первом случае вы нанимаете сценаристов и даете им указания относительно желаемого жанра будущего фильма, после чего они садятся за работу. Правда, есть тут и свой недостаток — писатели люди ненадежные, и сразу после завершения очередного творения стремятся раствориться в персонале студии, всячески отлынивая от своих прямых обязанностей. Так что за ними нужен глаз да глаз. Ну а второй способ несколько иного характера — вы самолично беретесь за составления сценария, добавляя и убирая из фильма различные сцены, выбирая окружение. Это позволяет всегда достигать максимальной эффективности, но через какое-то время жутко надоедает (работа рутинная и не слишком интересная). Вот здесь-то ярче всего проявляется основной недостаток игры — ее излишняя оторванность от реальности. Дело в том, что игре абсолютно "по барабану", в каком порядке будут идти сцены в фильме. Можно подбирать их в хаотичном порядке (стараясь лишь не слишком повторяться), и добиться максимального результата, хотя в реальной жизни на подобный фильм не пошли бы даже самые непритязательные зрители. Плюс к тому, неважно, например, какого пола актеры, скажем, в мелодрамах. Никто не запрещает вам организовать романтическую встречу двух девушек (озабоченных товарищей просим не беспокоиться — никаких сцен откровенной эротики вы здесь не найдете, игра подходит для любой аудитории). Вот и выходит, что картина получает наивысшие оценки от киноакадемии, на деле являясь полной белибердой.

Кстати, о киноакадемии. Периодически эта организация будет вручать призы лучшим студиям, отмечая ваши достижения. Конечно, вначале выиграть все просто невозможно, но со временем вполне реально и достижимо. Периодически нам также выдаются квесты, в которых надо выполнить ряд условий, после чего можно получить неплохую награду (к примеру, возможность платить меньше актерам или заполучить отсутствие у них привыкания к алкоголю). Выполнять строго рекомендуется.

Наша студия будет расти в рейтинге, и в перспективе должна выйти на первое место. Но для этого придется заботиться не только о постоянном выпуске фильмов (что не так уж и сложно при двойном комплекте актеров и режиссеров), но и о сопутствующих моментах. Очень важно для вашего имиджа, к примеру, поддерживать красоту территории, расставлять по ней фонарики и скамеечки, спортивные площадки и кусты, проводить ко всем зданиям дорожки. Не жалейте на это денег, ведь тогда у вас не только не будет проблем с имиджем, но и появятся новые квалифицированные работники (чем выше рейтинг студии, тем больше людей желает в ней находиться). Вот только еще один момент раздражает — игре совершенно неважно, насколько красиво все это будет смотреться, главное, чтобы определенное количество предметов интерьера было выставлено, а дальше — хоть трава не расти. Впрочем, реализовать мое пожелание на данный момент, наверное, практически невозможно.

Периодически в киноискусстве случаются открытия, дающие доступ к новым костюмам, съемочным площадкам, работникам и прочему. Эти открытия можно приблизить, если построить лабораторию и нанять для нее ученых, которые будут денно и нощно трудиться. Но помните, ученые работать любят не больше, чем сценаристы, и при первой возможности убегут тренироваться на какую-нибудь спортивную площадку или же "зависнут в нирване" на скамейке. Старайтесь не давать им много свободного времени, ведь исследования очень помогают оторваться от конкурентов. А конкурентов у вас будет предостаточно, и их число постоянно растет. Соответственно, будет все труднее держаться на вершине. С другой стороны, если воспользоваться принципами Генри Форда и поставить дело выпуска фильмов на конвейер, можно без особого труда обойти соперников. Единственное, о чем не стоит забывать, так это о финансах. Но экономическая модель The Movies не настолько сложна, чтобы вы не смогли в ней разобраться.

Наконец, осталась еще одна интересная "фишка", о которой просто невозможно не упомянуть. Дело в том, что вы можете записывать произведенные фильмы, добавлять к ним голоса, реплики, субтитры, после чего обмениваться плодами своей работы с друзьями или же разместить их в Интернете. Вполне возможно, что на волне интереса к игре появится ряд конкурсов на лучшую киноленту, сделанную на движке проекта. Да, их качество не слишком высокое, но при умелом распоряжении имеющимися ресурсами вполне реально сделать мини-шедевр. Вот только захочет ли кто-нибудь этим заниматься?

Вопрос в последнем предложении был поставлен неспроста. Игра очень затягивает поначалу, но потом начинает приедаться. Ведь основные действия остаются теми же самыми (постоянно надо заботиться о сценарии, отстраивать новые здания, запускать в производство фильмы). Один раз, пожалуй, пройти The Movies сможет каждый. Но потом большинство забросит диск на полку и забудет о нем. Но даже несмотря на это, симулятор управления киностудией получился очень даже неплохой. Хотя и уступающий тому же Wet.

5 6 7 **8** 9 10

Хорошая игра, очень захватывающая в первую неделю, с большим количеством интересных задумок. Ну а с некоторым однообразием уже ничего не поделаешь. Интересно, ждет ли нас в будущем The Movies 2?

Morgul Angmarsky
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт"
www.mediacraft.shop.by

ОБЗОР

The Matrix: Path of Neo

Жанр: *Third Person Shooter*
Разработчик: *Shiny*
Издатель: *Atari*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Enter The Matrix, BloodRayne2*
Минимальные требования: *Pentium 4 1.8 GHz or AMD Athlon 1.8 GHz or higher, 512 MB RAM, NVIDIA GeForce FX 5200 or ATI Radeon 8500 or greater, 6 Gb free drive space*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4 2.8 GHz or AMD Athlon 2.8 GHz or higher, 1 GB RAM, NVIDIA GeForce 6800 or ATI Radeon X800, 6 GB free free drive space*

Как быстро летит время... Кажется, еще недавно мы держали пальцы крестиком и тайком молились в надежде получить хорошую игру по тому-самому-фильму. Хотя и поводов для сомнений в этом не было: талант Shiny с одной стороны и денежные инвестиции братьев Вачовски с другой — это, знаете ли, страшная сила. Увы, не сложилось.



"Сногсшибательная" в буквальном смысле этого слова Enter The Matrix вряд ли оставила кого-то равнодушным. В 2003 году гнусные буржуины общими усилиями нанесли двойной удар — по киноманам и геймерам соответственно. Первые выстраивались перед кинотеатрами в километровые очереди, даже не подозревая, что их ждет познавательный фильм из разряда "Как не надо делать сиквелы культовых картин". Вторые же отдавали свои кровные за большие красивые коробки с четырьмя тогда еще заветными дисками внутри, никак не ожидая увидеть на них проект из схожего разряда "Как не надо делать игры по провальным сиквелам культовых картин". Как на подобное надругательство отреагировали любители кино — отдельная тема отдельной статьи для отдельной газеты, ну а геймеры просто стерпели обиду, приютив в своих разбитых сердцах надежду на чудо.

Самых наивных наших читателей текущий абзац попрошу пропустить. Само собой, по всем пунктам провальный Enter The Matrix оказался коммерчески успешным. Atari немедленно затребовала продолжения, которое не преминуло появиться на свет. Полчаса игры в Path of Neo с лихвой хватает для вынесения печального вердикта: Shiny сдулась и ушла в тираж — мегатворцам (в свое время подарившим нам MDK, Messiah и Sacrifice) просто не оставили другого выбора. Установка на максимальную прибыль при минимальных затратах дала о себе знать — разработчики даже не удосужились написать новый движок, использовав пятилетней выдержки ветерана игровой индустрии из Sacrifice.

А теперь попрошу наивных снова прильнуть к нашим полосам. Так и подмывает написать "давайте обо всем по порядку", но начну с конца, а именно с претензий. И начну я с основополагающей для современной молодежи игровой составляющей, а именно с графики. Пятилетний движок — это вам даже не черная даже не шутка. Если кто-то до сих пор не догадался, то скажу прямым текстом: графика ужасна. Enter The Matrix вселял совсем не священный трепет еще два года назад, и разработчики со свойственным для них "блеском" вышли из этой казусной ситуации. Рецепт насколько гениален, настолько и прост — записывайте: экран "заливается" blur`ом до рези в глазах, мутные текстуры украшаются абсолютно неуместным (но зато, текстурам под стать, второсортным) бамп-мэппингом, ну а страдальческие многоугольные головы игровых персонажей "замазываются" пиксельными шейдерами до такого состояния, будто их (персонажей) щедро полили лаком для пола.

Позапрошлогодний успех повторен — выдаваемая на экран картинка снова "сногсшибательна". Разумеется, подобные издевательства над древним моторчиком не прошли даром: системные требования уровня Q4 и картинка уровня MDK2 — визитная карточка Path of Neo. Прибавьте ко всему этому постоянные притормаживания на любых системах и изощренные графические артефакты — и окончательное представление о местной графике у вас наверняка сложится.

По идее, тормоза вкупе с артефактами должны лечиться оперативно выпущенным патчем (55 Мб, кстати). Но по заявлениям очевидцев изменения, вносимые заплаткой, минимальны.

Движку графическому вторит движок физический. На этот раз разработчики не поскупились и выложили денежку за модный Havok. Но... видимо, снова не сложилось. Предметы и тела убиенных противников (последние, кстати, имеют свойство исчезать через несколько секунд после умерщвления; процесс сопровождается характерным свечением — да, дело DooM3 живет и процветает) перемещаются по одним им известным траекториям, никак не связанным с плодами трудов дедушки Ньютона. Разрушаемых предметов — минимум, как замечено, никакой связи процесс их разрушения с работой физического движка не имеет. Так что о физике плавно закончим.

А теперь самая большая неожиданность: поговорим о положительных моментах. Да, и такое диво здесь есть. И вот теперь уже — по порядку.

Как можно понять из названия, за основу сюжета игры взят жизненный путь (сурово ограниченный рамками кинотрилогии, разумеется) Neo a.k.a. Tomas Anderson. Жизненный путь-то ограничен, зато фантазия разработчиков — нет. Поэтому нам неоднократно придется стать свидетелями органично вписываемых в общую картину дополнений и уточнений оригинального сюжета. Надо сказать, что подача "киношных" событий в игре своеобразна, эти самые события иногда не будут совпадать с оригиналом, но всегда будут необычными и интересными. И это отличный повод похвалить Shiny — ребята не скатились до самозабвенного цитирования сюжета Матриц, а гармонично его развили и дополнили. Место нашлось даже здоровому юмору и самоиронии, а финальные события и последующая им развязка игры точно заставят на несколько минут растянутся в улыбке.

Теперь собственно о геймплее. Без ненужного отлагательства заявляю: перед нами слэшер. Большая часть игрового времени пройдет в рукопашных схватках с разномастными противниками. И здесь по истине есть где развернуться. Количество всевозможных ударов и комбинаций (анимация которых резко контрастирует с общей графической отсталостью) — очень и очень большое. Что характерно, абсолютно все из них позаимствованы из трех фильмов, но именно это и радует. Понятно, что основное желание людей, покупающих игру, — прочувствовать всю "прелесть" бытия Chosen One`a. И игра предоставляет нам такую возможность. Хотите одной левой останавливать летящие в вас пули — пожалуйста; возникло желание а ля Супермэн воспарить ввысь — нет вопросов; грациозно и без особых трудностей побеждать агентов — пожалуйста. Последний пункт, правда, открыто указывает на еще один недостаток игры, а именно — чрезмерную легкость на любом уровне сложности. Кроме того, что нам доступно большое количество сокрушительных ударов (в рамках местной системы управления, кстати, самые сокрушительные на клавиатуре лично мне реализовать не удалось, так что остается завидовать обладателям геймпадов), так еще и здоровье в конце каждой схватки шустрыми темпами восстанавливается. Ну да, на то Нео и Избранный, чтобы уверенно побеждать всех и всяческих противников, не находите?

Стоит признать, что, в отличие от "рукопашной" части, стрельба не удалась. По большому счету виной этому управление (да, в Path of Neo наконец додумались приделать человеческий прицел, но стрелять от этого удобней не стало), ну и, конечно, такие условности, как непростительно низкая убойность огнестрельного оружия. Как ни странно, крепкий кулак действует гораздо эффективней холодного свинца. Ну да это упущение прощается разработчикам с гораздо большей легкостью, чем все остальные: моменты из фильмов, где Нео приходилось стрелять, можно пересчитать по пальцам...

Процесс аннигиляции врагов сопровождается неплохим саундтреком, в который входят как ремиксы мелодий из всех трех Матриц, так и абсолютно новые композиции. И те, и другие очень органично вписываются в геймплей и не заставляют в игровое время включать Winamp.

Порадовала и работа дизайнеров. Сделать на таком движке порядочное количество по-настоящему интересных и оригинальных локаций — действительно достойно уважения. Техническая отсталость таланту не помеха — факт.

Складывается впечатление, что программисты Shiny работали на добровольных началах, следствие чему — ужасный движок и обилие всевозможных багов (самый частый — необоснованные вылеты на рабочий стол в самые ответственные моменты). В то же время сценаристы, дизайнеры и композиторы вовсю вкалывали, и нижеследующая оценка — результат исключительно их кропотливого труда.

5 **6** 7 8 9 10

В отличие от Enter The Matrix, The Matrix: Path of Neo смог увлечь хотя бы на два дня. А больше и не понадобилось. Но если графика для кого-то из присутствующих — главное, то игру не стоит брать ни в коем случае. Если же для вас "главное не графика, главное — Матрица", то на игру стоит хотя бы взглянуть. И чтоб окончательно вывести всех из возможно сложившихся заблуждений, довершу вышесказанное тем, что максимальная оценка для данного игропродукта — 6. С огромным таким минусом, которого в газете все равно видно не будет.

TraiL

Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by







КИНО

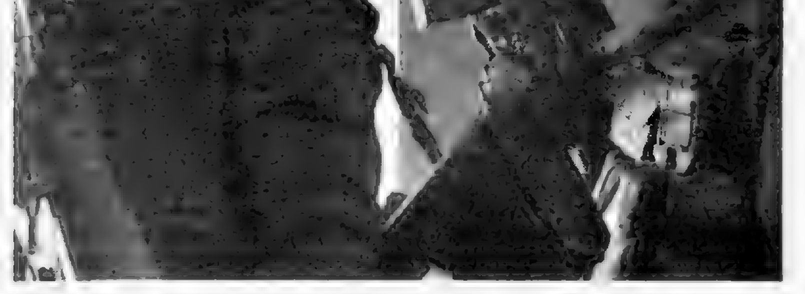
DOOM

***Название в оригинале:** DOOM*
***Жанр:** фантастический боевик*
***Режиссер:** Анджей Бартковяк*
***В ролях:** Карл Урбан, Розамунд Пайк, Дуэйн "Скала" Джонсон*
***Озвучка:** полный дублированный перевод*
***Продолжительность:** 1 ч. 42 мин.*



Сложно было ожидать от 55-летнего режиссера, который никогда не увлекался играми и серией DOOM в частности, хорошего фильма по этому культовому шутеру. Вся эта затея попахивала очень подозрительно еще на стадии планирования. Во-первых, Анджей Бартковяк как режиссер отличился лишь такими картинами, как "Ромео должен умереть" и "От колыбели до могилы". Во-вторых, первые кадры пугали навязчивой ассоциацией с фильмом "Обитель зла" — та же простота и пустота дизайна. В-третьих, просочившиеся слухи насчет сюжета DOOM наводили на мысли о скором выходе третьей части той самой "Обители зла", но никак не об экранизации приключений гостей из пекла, решивших перекусить персоналом марсианской научно-исследовательской базы. В результате... Уф, начнем с сюжета.

Этот фильм можно записать в родственники культовому шутеру только благодаря десятку общих названий (доктор Кармак, BFG, Объединенная Аэрокосмическая Корпорация (UAC), парень по имени Пинки, Марс) да схожим образам (символика UAC, зомби, что-то напоминающие Imp, HellKnight и Pinky-demon). В остальном мы имеем стандартный фантастический боевичок про неудавшийся биологический эксперимент, в результате которого персонал базы UAC потихонечку превращается в монстров, а доблестные морпехи занимаются спасением всех, кого еще можно спасти, и уничтожением всего, что не отвечает на позывные. Первая половина фильма смотрится угрюмо. Если бы не знакомые названия, то не возникало бы даже подобия интереса к этому насквозь проштампованному действу. Ах, что-то произошло. Ах, вызываем солдат. Ах, ищем выживших. Даже призрачного ощущения тревоги не возникает, пока группа спасения топает по подвалам, подсвечивая темные уголки подствольными фонариками. Зато потом фильм наращивает темп, начинается уже бодрый отстрел всякой склизкой мерзости, герой Дуэйна "Скалы" Джонсона берет в руки BFG, а "апофигеем апофеоза" становится сцена тотального отстрела всего и вся от лица героя Карла Урбана... от первого лица, как вы понимаете. Если бы не "Брат 2", уже подготовивший к подобному, то и вовсе бы "шуфлядка отпала, антресоли вывалились". Особенно удалась сцена битвы с пинки-демоном. Эх, если бы весь фильм прошел в таком бодром, жестком и энергичном темпе. Но пятиминутная пробежка подходит к концу и стандартный фантастический боевичок заканчивается стандартным финальным поединком.



Как фильм DOOM имеет право на жизнь. Главное, закрыть глаза на многочисленные несуразности, заезженность сюжета, пустых персонажей и отвратительный дизайн — немудрено, что в американском прокате фильм с треском провалился. Посмотреть DOOM можно ради того, чтобы прийти на сеанс, слопать полагающуюся порцию попкорна, похлопать над "шутерной" частью фильма, позевать над остальным, прийти домой, запустить DOOM3 и с удивлением обнаружить, что компьютерная игра намного глубже, красивее, техничнее и интереснее этой киноленты "по мотивам", оказавшейся очередной голливудской жвачкой с привкусом синтетики.

Lockust
Диск предоставлен интернет-магазином "МедиаКрафт" www.mediacraft.shop.by

Белая Земля

***Название в оригинале:** The Big White*
***Жанр:** черная комедия.*
***Режиссер:** Марк Майлорд.*
***В ролях:** Робин Уильямс, Холи Хантер, Вуди Харельсон.*
***Копия:** экранка.*
***Озвучка:** синхронный дублированный перевод.*
***Продолжительность:** 1 ч. 41 мин.*

Время от времени у каждого кинолюбителя наступает момент, когда от просмотров гламурной и показушной голливудской кинопродукции хочется волком выть и лезть на стену. Именно тогда на помощь приходит совсем другое кино — созданное по принципиально анти-коммерческим понятиям, оригинальное и самобытное, привносящее струю свежего воздуха в пропитанное безмозглыми боевиками и подростковыми комедиями пространство. И сегодня у нас как раз такой случай.

Поль Барнелл (Р.Уильямс) — управляющий небольшой турфирмой в Богом забытом американском городишке — живет скучной, наполненной проблемами жизнью. У него есть не совсем здоровая психически жена, которую он, несмотря ни на что, любит без памяти. У него есть без вести пропавший братец, о котором он ничего не слышал уже пять лет. У него есть толстая-претолстая пачка долгов. А вот чего у него нет — так это денег. Небольшая сумма наличных помогла бы ему решить множество личных проблем: рассчитаться с кредиторами, оплатить жене лечение, уехать отдыхать по одной из тех путевок, которые он неоднократно предлагал своим клиентам... Но чудес не бывает. И все меняется лишь тогда, когда Поль случайно обнаруживает в мусорном баке труп неизвестного мужчины. У клерка до мозга костей однако хватает ума, чтобы не позвонить сей же час в полицию. Вместо этого он припоминает, что его исчезнувший брат был застрахован на кругленькую сумму от несчастного случая... Остальное — дело техники: обезобразить труп, подстроить ситуацию, подходящую под выплату страховки, и опознать тело в морге как безвременно усопшего братца. А потом сидеть и ждать премиальные за проявленную смекалку. И все было бы замечательно, не окажись в дело с трупом замешана мафия... У них — свои интересы, а когда к расследованию подключается еще и пронырливый страховой агент, Полю становится понятно, какую кашу он заварил... Удастся ли бедолаге выйти сухим из воды? Смотрите сами.

Фильм, который вряд ли кто-то будет смотреть открыв рот и затаив дыхание — в нем почти нету новомодного голливудского драйва, запутанного мистического сюжета или спецэффектов на десятки миллионов долларов. Зато в нем есть другое — необычный режиссерский взгляд на бытие, интересная, на грани артхаусной, операторская работа и весомая доля тонкого черного юмора. Актеры играют здорово, финал картины неочевиден, а вместо напряженного саспенза зрителю предлагают качественные пародии на простые жизненные ситуации. Как результат — крепкий, добротный фильм для тех, кто желает взглянуть на кинопроизводство под непривычным углом. Отнюдь не хит проката, но авторская работа, заслуживающая внимания.

Highcoaster



План полета / Иллюзия полета

***Название в оригинале:** Flight Plan*
***Жанр:** триллер.*
***Режиссер:** Роберт Швентке.*
***В ролях:** Джоди Фостер, Питер Сарсгард, Шон Бин, Марлен Лоустон.*
***Копия:** экранка.*
***Озвучка:** полный дублированный перевод.*
***Продолжительность:** 1 ч. 53 мин.*



Вы хотя бы примерно можете себе представить, что испытывает человек, потерявший ребенка? Что должна чувствовать мать, которая засыпает в обнимку с любимой дочуркой, а просыпается совершенно одна? Состояние родителя в данной ситуации смогут понять только сами родители. По статистике около 90% мамаш хотя бы раз "забывали" либо теряли ребенка из вида — в магазинах, метро, рынках, других людных местах... Но потерять ребенка в самолете? Да еще и после того, как аппарат поднялся в воздух? "Невозможно!" — скажут наши читатели. "Абсолютно невероятно" — поддакнет сухая статистика. И только режиссер "Плана полета" промолчит, загадочно улыбаясь в сторонку. Ему такие случаи известны.

Редкий случай, когда я вынужден согласиться с результатами американского кинопроката — фильм снимает "пенки" симпатий кинокритиков вполне заслуженно. Рецепт удачи кроется в двух составляющих: актрисе, приглашенной на главную действующую роль, и режиссерском умении оперировать зрительским вниманием. Насчет Джоди Фостер все понятно — такое ощущения, что актриса с годами становится только лучше. Если за весь фильм ни разу не удается усомниться в правдоподобности испытываемых героиней эмоций — это что-нибудь да значит. Высший пилотаж, одним словом. Кстати, все остальные актеры на ее фоне выглядят куда бледнее.

Но если Фостер играет на переднем плане зрительского восприятия, то режиссер полностью оккупирует область подсознания. Умело нагнетаемый саспенс постоянно заставляет смотрящего мучаться разными вопросами: начиная с главного "Где ребенок?" и заканчивая неочевидным "А не страдает ли голубушка раздвоением личности?". Вопросов, задаваемых по ходу фильма, действительно много, и хотя ответы на них выдаются довольно быстро, темп и разнообразие смысловых оттенков заставляет испытывать уважение к человеку, заварившему эту кашу. Особенно понравился мастерский прием с изобличением главного негодяя: опытный зритель догадается о его личности практически с первых же кадров, однако ближе к середине фильма начинаешь серьезно сомневаться в собственном "выборе" — уж слишком много происходит в этом месте событий. И только финал получился предсказуемым и немного слабоватым, хотя получить чувство удовлетворения от просмотра это ничуть не помешает.

Итог: классический триллер в нестандартных декорациях. Великолепная актерская игра и самобытный режиссерский подход делают из "Плана полета" "План проведения вечернего досуга". С небольшой натяжкой можно рекомендовать его и в качестве семейного.

Highcoaster

КИНО

Братья Гримм

Название в оригинале: *The Brothers Grimm*
Жанр: *фэнтэзи*
Режиссер: *Терри Гиллиам*
В ролях: *Мэтт Дэймон, Хит Леджер, Джонатан Прайс, Лена Хеди, Питер Стормар, Моника Белуччи и др.*
Копия: *DVD*
Озвучка: *синхронный русский*
Продолжительность: *1 час 55 мин.*

Знаменитые братья-профессоры, занимавшиеся долгое время сбором и записью народных немецких сказок, и не подумали бы пару веков назад, что благодаря вечно голодной киноиндустрии им выпадут столь чудные приключения в лучших традициях так занимавших их сказок. Но повременю с общими выводами, сначала опишу чуточку сюжет.

Жили-были два брата, Якоб и Вильгельм, носившие короткую, но позже столь знаменитую фамилию — Гримм. И зарабатывали они себе на жизнь благодаря собственной фантазии, актерскому мастерству и нескончаемой изобретательности. А именно — натуральным шарлатанством, но основанным на столь безобидных моментах из жизни простого люда, что и улыбнуться можно. Они оживляют легенды, и не простые, а о зловещих ведьмах, ужасных троллях, гигантских лягушках, которые пугают народ и заставляют в припадке страха изо всех сил звать на помощь. И как раз в такой момент появляются "экзорцисты" братья Гримм, совсем как охотники за привидениями, за денежное вознаграждение готовые с бронебойной смелостью, в сверкающих доспехах и с чудным оружием двинуться на досаждающую нечисть. Но такая жизнь не длится долго, и, в конце концов, судьба сталкивает сказочников с настоящей сверхъестественной силой, в чьи темные планы они совсем не входили. Вот сюжетик в общих чертах — так сказать, наметил эскиз... Разумеется, никак нельзя относить рассказанную здесь историю к истинной частице из биографии обоих братьев Гримм, в реальности намного более приземленной. Что же в отношении самой ленты, она также не может относиться к триллерам, как, может быть, многие подумали. "Братья Гримм" — только фантазия с чудаковатыми, колдовскими приключениями. История о сказочниках всегда остается волшебной сказкой, часто, как и на этот раз, немного темной и жутковатой, но в конце неизменно светлой и доброй.

Берлинский Gosha



Цыпленок Цыпа

Название в оригинале: *Chicken Little*
Жанр: *приключения \ комедия*
Режиссер: *Марк Диндэл*
В ролях (роли озвучивали): *Зак Брэфф, Джоан Кьюзак, Стив Зан*
Копия: *DVD*
Озвучка: *русская\английская*
Продолжительность: *78 мин.*



Трехмерность в мультфильмах давно перестала отдавать новаторством. Каждый сезон стабильно выходит три-четыре трехмерных мультфильма. Отличаются сии творения не столько сюжетным наполнением, сколько разницей в режиссуре и количестве удачных шуток. Без серьезного напряжения и почти без конкурентной борьбы компании-производители собирают нужную денежку и клепают очередной анимированный мувик. Только за самую известную американскую компанию Disney до недавних пор отдувались ребята из Pixar. О натянутости отношений этих двух, я думаю, вы наслышаны. Ну, так вот, пока Pixar отбивал для Disney очередные проценты прибыли, в недрах последнего готовилось тотальное оружие возмездия ненавистным конкурентам и ненадежным партнерам — своя самостийная трехмерная технология Disney Digital 3D. И первый продукт, созданный на основе данной технологии — "Цыпленок Цыпа".

На вооружении: обойма самонаводящихся шуток, десяток умилительных персонажей — осколочных гранат, и настоящая ядерная боеголовка — семейная идиллическая атмосфера. Переводчики на коробке диска честно предупреждают — при локализации не потеряно ни грамма юмора и ни капли смысла — и в кои то веки говорят правду. Про дубляж и переделанные на русский язык известные хиты говорить нечего — это нужно слушать.

Хилый Цыпа однажды переполошил весь город своим воплем о падающем небе, и уже целый год за малышом закреплена слава фантазера и никчемы. Все его попытки найти взаимопонимание с отцом оказываются неудачными, и жизнь совсем была бы не мила, если бы не верные друзья: Утя-Тьфутя (она же Уткорыл), Хрюнь-Манюнь, Рыб-на-Суше. Вместе с Цыпой они найдут пути к решению семейного кризиса, справятся со школьными хулиганами, докажут факт падения неба и существования пришельцев, роняющих где попало зеркальные плитки от своего корабля, спасут мир. А после все свои приключения в виде готового сценария продадут режиссеру крутого блокбастера.

Мультфильм снят не без самоиронии (с восходом солнца из "Короля Льва" и испуганным причитанием "ой нет, только не книга, сколько можно ее открывать") и совсем не застряет наше внимание на центральной проблеме отцов и детей. Наоборот смешные гэги на известные ситуации и сюжеты смотрятся бесконечным стебом. И если вы вдруг заметили в монологах главного героя отчаяние, то через миг какой-нибудь второстепенный персонаж отмочит такое, что мало не покажется.

Kreivuez

9 рота

Производство: *Гемини фильм\ Слово*
Жанр: *военная драма*
Режиссер: *Федор Бондарчук*
В ролях: *Артур Смольянинов, Федор Бондарчук, Алексей Чадов, Иван Кокорин, Михаил Евланов, Михаил Пореченков, Константин Крюков и др.*
Копия: *DVD*
Продолжительность: *2 час 10 мин.*

Если кто-то видит в войне красоту, значит, он не видел ее истинного лица. Ему не доводилось лицезреть, как в одно мгновение исчезают его товарищи, с которыми он давеча перекидывался остротами, как смертоносные пули безжалостно вырезают судьбы всех, кого встретят на пути, как мины превращают в мертвую воронку последнее укрытие... Здесь только один закон: или ты, или тебя. И никакой красоты.

Фильм отражает события, происходившие 8 января 1988 года в одной из провинций Афганистана, в провинции Хост, когда группе десантников пришлось принимать неравный бой на высоте 3234 метров, исполняя задание держать любой ценой оную высоту до прибытия колонны. История бойцов девятой роты, державшихся до последнего, не жалея собственной жизни, так и не побежденных, устоявших в адском бою.

После двух часов просмотра понимаешь, почему кассовые сборы ленты в первые дни проката превысили сборы, как с "Ночного дозора", так и с "Турецкого гамбита". Здесь не изображена борьба дозоров, не схватки Светлых и Темных, и не исторические интриги с крупномасштабными баталиями. Фильм о той войне, которая еще не успела уйти окончательно в историю, последствия которой мы можем видеть каждый день, не утруждаясь, просто выйдя из собственной квартиры, просто взглянув порой на соседа, живущего этажом выше. Неудивительно, что еще очень много людей помнит свист афганских пуль и взрывы гранат.

Пожалуй, все похвалы стоит отнести именно Федору Бондарчуку, всецело благодаря которому появился этот великолепный, чисто русский фильм, со своими понятиями о жизни, о смерти и о войне. После в голове всплывает легендарная "Война", лента, ставшая культовой. Очень много общего в этих фильмах, в войнах в Афганистане и в Чечне. Что же? И та, и другая война унесли тысячи жизней, это тысячи безвозвратно потерянных людей. То были не наши войны, никому ненужные, огромные ошибки и черные пятна в истории...

Берлинский Gosha



Зеркальные войны:

отражение первое

Производство: *Кремлин фильмс / Концерн "Ковсаг"*
Жанр: *шпионский боевик*
Режиссер: *Василий Чигинский*
В ролях: *Александр Ефимов, Малкольм Макдауэлл, Ксения Алферова, Арманд Ассанте, Валерий Николаев и др.*
Копия: *DVD*
Озвучка: *синхронный русский*
Продолжительность: *1 час 46 мин.*

После просмотра фильма у меня сложилось довольно неопределенное мнение насчет него. В первую очередь насчет того, к какому роду его отнести: к хорошо поставленной пародии на военные патриотические боевики американцев, или к заурядной шпионской авантюре с участием сильных мира сего? В конце концов, нашелся компромисс. А все остальные вопросы, оставшиеся без внятных ответов, надеюсь, все разрешит вторая часть.

Благодаря бессонным ночам и литрам святого пота российские разработчики создают уникальный истребитель, не имеющий аналогов во всем мире. Эта разработка, которая вскоре должна стать гордостью всей страны, до своего официального представления находится под жестким наблюдением спецслужб и военных. Но даже совместных их усилий не хватает, чтобы уследить за всем происходящим. Внезапно погибает от чьей-то таинственной помощи один из тщательно отобранных пилотов для нового истребителя, что резко поднимает на голову разведку, и не только России, которая тут же осознает, насколько масштабные и далеко не дилетантские игры затеяли их международные коллеги.

Рассматривая разнообразие сил, представленных в кинофильме, можно порадоваться за русских, ведь у них в соперниках вечные американцы (без них никуда нельзя), китайцы (этих тоже очень много), неуловимый шпион-наемник (Макдауэлл), отличающийся непревзойденной проницательностью и предусмотрительностью, и еще, возможно, некто, прячущийся за неизвестными кадрами "Отражения второго".

Давно уже стоит говорить, что в России умеют делать массовое, увлекательное кино, но, к сожалению, уметь-то умеют, а делают довольно часто не без помощи иностранных друзей, прагматично протягивающих всякий раз свой золотой костыль. Но, тем не менее, ради получения удовольствия от игры актеров в "поймай меня, если сможешь", не стоить обходить "Зеркальные войны" стороной.

Берлинский Gosha



ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Strike

Полные названия игр серии в оригинале: *Desert Strike: Return to the Gulf; Jungle Strike; Urban Strike; Soviet Strike; Nuclear Strike*
Жанр: *аркада/симулятор вертолета*
Разработчик: Gremlin Interactive и Speedlink Communications
Издатель: *Electronic Arts*
Дата релиза: *1993-1998*
Платформа: *Sega Genesis, PC, PS.*
Похожие игры: *Deep Sea Tycoon, Zoo Tycoon*
Системные требования: *Intel Pentium I/AMD 166 МГц, 64 Мб памяти, 3D-ускоритель с 16 Мб памяти.*

"Чито-дрито, чито-маргарито, да" — тихонько напевали себе под нос игроки, возвращаясь на базу после очередной трудной миссии. Счастье переполняло, воздух пьянил, а прохождение очередного уровня было главным вопросом на повестке дня. Когда-то эти игры знали все. Летать на вертолетах от EA было хорошим тоном, а минимальный набор игр включал в себя одного из представителей семейства Strike. Годы летят под винтом вертолета, и только редкий игрок, сильно наморщив лоб, вспомнит, как это было.



Буря в пустыне

Незаконнорожденный гибрид вертолетного симулятора и аркадного scroll-шутера неожиданно взорвал рынок видеоигр. Быстрый рывок по переносу игры на PC, и игра завоевывает сердца многих тысяч поклонников. Боевой вертолет летал в изометрической проекции (вид сверху и сбоку) над пустыней, а мы перед каждой серьезной стычкой постоянно оглядывались на датчики топлива и боеприпасов. Воевало наше командование с одним очень хитрым и весьма узнаваемым ближневосточным диктатором. Вы спросите, почему потребовались услуги настоящих асов вертолетного дела и где вся звездно-полосатая армия? Просто акция возмездия должна быть незаметной до определенного времени, а войска нам помогут амуницией, броней, топливом. Вот такие "летающие партизаны". Деликатное это дело — уничтожение секретных военных и промышленных объектов, освобождение американских военнопленных, захваченных после "Бури в пустыне", да и военных специалистов противника лучше заарканивать прямо с вертолета.

По невероятно маневренному и юркому вертолетику открывали огонь системы ПВО, бронетехника, солдаты расстреливали боезапас. Им в ответ с неба лился пулеметный рокот, а управляемые и не очень ракеты всегда находили свою цель на земле и в воздухе. Динамичное окружение помогало игрокам вжиться в шкуру пилота. Большинство игровых объектов взрывалось, грузы перевозились, пассажиры/пленники ругались или шутили, при выборе напарника кроме личных предпочтений приходилось учитывать тот бонус, который он приносил к стрельбе или маневренности вертолета.

А звук! Клацанье створок, уханье снарядов и стук пулеметов, равно как и короткие приказы, шипящие от помех в радиоэфире, надолго поразили игроков.

Быстро промелькнула на мониторах жаркая пустыня и сменилась на влажную атмосферу джунглей, где борьба с мировым терроризмом развернулась не на жизнь, а на смерть.

Тайфун в джунглях

Вторая игра серии порадовала нас улучшением графики и яркостью красок, миссии стали сложнее, усилился эффект интерактивности (одна миссия по охране президента, следующего в Белый Дом, чего стоит). Сменилось главное действующее лицо — новая модель вертолета оказалась более чем способной к отражению атак террористов, а также появились новые напарники. Дополнительно в игру было введено небольшое количество новой техники (катер на воздушной подушке, самолет "стелс" и т.д.), управлять которой приходилось во время ряда миссий. Враги-террористы обзавелись катерами и подлодками, новейшими танками и даже вертолетами. "Jungle Strike" по праву вывел игру на уровень мирового хита. Впереди нас ждал просто ураган.

Ураган в городе

Urban Strike — дань шпиономании и "бондиане". Крупный мировой бизнесмен Малоне с помощью новейших технологий и финансов своей корпорации решил захватить власть над всем миром. Как видно из названия, 3-я часть игр из серии Strik'ов происходила в основном в городской местности. Интересным нововведением стали миссии внутри зданий, где игрок управлял одним из пилотов, минируя приглянувшееся здание или освобождая ценного заложника. Небольшой саботаж и вандализм только приветствовался, так как другого способа для получения дополнительной амуниция и снаряжения не было. Слегка улучшилась графика, появились новые виды техники (новейший БМП, мотоцикл), но отлаженный геймплей дал первую маленькую трещинку: игрокам просто надоело. Казалось, вот он момент: останавливай станок — становись легендой игрового мира. Но кто и когда слушался чужих советов?

Землетрясение Советов

Сюжет, равно как и задания миссий, не нес ничего кардинально нового. Ну, захватил кто-то агрессивный и неадекватный власть в пяти бывших советских республиках, получил поддержку от армии и бонус в виде некоего черного чемоданчика, и что? Противостоит нам набор новой техники из доблестных представителей вооруженных сил стран Варшавского договора (БМП, БТР, "Катюши"). Но мы то все особенности игрового процесса прочувствовали еще в прошлых играх серии. Порадовали спецэффекты и небольшая модернизация графики игры. Спасением для серии могла стать новая модель AI. Теперь противник не просто ждал очередного подлета нашего вертолета. Информация от радаров поступала на ближайшие посты, техника выдвигалась на позиции, солдаты прятались в складках местности, нам продемонстрировали даже реалистичные отступления с оставлением заградотрядов — все это добавило необходимой живости старенькимстатистам, но игру уже серьезно лихорадило.

Ядерная лихорадка или гори оно огнем

Несомненно, новые технологии несут угрозу всему устаревшему. Вот и ядерные технологии нет-нет, да и напомнят безалаберному человечеству о бренности бытия. Хорошо, размах у техногенных катастроф еще не такой, каким его демонстрируют фильмы о ядерном терроризме. Впрочем, Nuclear Strike должен был, несмотря на угрозу ядерной войны по сюжету, или завоевать сердца игроков, или стать погребальным костром для всей серии. Новая игра баловала взгляд игрока фотореалистичной трехмерной графикой (водные поверхности особенно хороши), наличием захватывающей сюжетной линией (не общей затравкой о террористах с бомбой, а личные отношения пилотов вертолета), подкрепленной прекрасными видеороликами. Изменение уровня высоты во время полета, возможность вооружать вертолет на свой вкус, больше 15 видов доступной для управления техники — пару серий назад стали бы серьезными козырями, а так — увы, только разменной картой. Тем более что полностью трехмерная графика казалась красивой только на PS, а на PC неумело прикрытые спрайты вылазили изо всех дыр на потеху критикам. Спецэффекты не демонстрировали ничего революционного, а сюжетные скрипты во время миссий разрушили эффект свободного полета.

У разбитого вертолета

В конце жизни удачной серии первопроходцы "портированных" проектов из EA натолкнулись на непонимание игроков, вернее, столкнулись с собственной твердолобостью. Отсутствие изменений в дизайне и старый геймплей никогда ни к чему хорошему не приводили. На PS и без Strike'а хватало успешных и привлекательных проектов, а для сносной игры на PC требовался дорогой 3Dfx. Soviet и Nuclear Strike ждало равнодушие и презрение игровой аудитории. Изометрия еще пыталась прикинуться трехмерностью, выигрышная тема угрозы терроризма на время притихла, а крылатые ракеты и самолеты стали гораздо популярнее вертолетов.

Несмотря на серьезные недоработки, игра продолжала радовать небольшую армию фанатов. Увы, кризис был очевиден, а решение о закрытии серии — неотвратимым. Остается надеяться на известную деловую хватку менеджеров EA, которая вряд ли ослабнет, и на то, что в ближайшие годы нас ждет какой-нибудь римейк на один из старых брендов, которые по-прежнему принадлежат Electronic Arts.

Kreivuez

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Алеша Попович и Тугарин Змей

Жанр: *quest/arcade*
Разработчик: *PIPE Studio*
Издатель: *1С*
Количество CD: *2*
Похожие игры: *ШтЫрлиц 1-2, Братья Пилоты 2D*
Системные требования: *Windows (любая); PIII 500 Mhz; 64 Mb RAM; 1,7 Gb HDD; DirectX совместимая видеокарта, поддерживающая разрешение экрана 800x600 при глубине цвета 16 бит/пиксель; DirectX совместимая звуковая плата; Microsoft DirectX 8.0 или выше*
Рекомендуемый возраст: *6-10 лет*

Один из самых удачных мультфильмов российских мультипликаторов был перенесен на экраны мониторов в виде игры. В славном городе Ростове живет и не тужит мирный люд. Кто-то торгует, кто-то веселится, а кто-то просто бездельничает. На фоне всего этого многообразного общества особняком (во всех смыслах) стоит добрый молодец Алеша Попович, о жизни которого нам повествует стартовый ролик, и за которого нам, собственно, предстоит играть.



И вот, нежданно-негаданно на историческую родину Алеши наведывается банда во главе с Тугариным Змеем, оставляя на главных воротах города записку ультимативного (как позже выяснится) содержания на непонятном местному населению языке. С разгадки текста вышеупомянутой записки и начинается игра, которой предшествует несколько квестов и аркад, не имеющих сюжетного значения.

Задания в игре очень сильно напоминают старых добрых Братьев Пилотов. Однако в "Алеше" они гораздо легче — игра ведь рассчитана на самых юных ПК-юзеров. Все же некоторые загадки вызвали сложности даже у меня, в частности загадка про волшебную тропу. Пришлось сильно поломать голову. Запала в душу и финальная головоломка — точная копия последней задачи из "Syberia 2".

И все это безумие будет происходить под периодические комментарии коня Юлия, названного в честь великого Цезаря. Один вид этого животного (Юлий, к слову, очень похож на Осла из "Шрека") вызывает смех, не говоря уже о его монологах. Помимо Юлия в игре присутствует множество других колоритных персонажей: Любава (возлюбленная Алеши), старик Тихон, который будет нам помогать на протяжении всей игры, Баба-Яга, Избушка-на-курьих-ножках без дверей, Тугарин Змей, конечно же. Но больше всех мне понравился Кощей Бессмертный со своим французским акцентом.

Графика ничем не впечатлила — обыкновенная мультипликация, которую мы не раз видели в играх, подобных АПиТГ. А вот звук и музыка откровенно порадовали. Всякие скрипы, чириканье птиц и прочие звуковые эффекты отлично вписываются в атмосферу игры.

Однако есть и отрицательные моменты. Первый минус — скоротечность, игра проходится за 2 часа игры (хотя если вам меньше десяти, прохождение займет немного побольше), а второй и последний — озвучка роликов, которая выполнена по принципу индийского кино.

Оценка: 7. Вывод: игра из категории "прошел и забыл". Она ничем не удивила, зато порадовала. А этого вполне достаточно.

Александр Дмитрук aka MurDikt

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Гранд Финал World Cyber Games 2005

Ну вот, друзья, и подошел черед подводить итоги — всемирная киберолимпиада WCG 2005 года завершила свое триумфальное шествие. Воистину, год уходящий преподнес всем нам немало приятных сюрпризов. На протяжении нескольких месяцев мы являлись непосредственными свидетелями становления новой главы в истории белорусского eSport-движения. Летние отборочные туры, незабываемое национальное первенство — все это как никогда раньше подняло статус отечественного киберспорта на абсолютно новый уровень. Чемпионаты СНГ и Европы отныне перестали быть для белорусских прогеймеров "пределом мечтаний". Благодаря генеральному спонсору WCG компании Samsung белорусская сборная в середине ноября успешно провела свой дебют на этом крупнейшем игровом фестивале планеты, попутно заняв и свое место среди множества других стран-участниц. Понятное дело, что оставить столь знаменательное событие без должного внимания мы никак не могли, а значит, и заключительного репортажа, о результатах выступления нашей команды, в цикле было просто не избежать...



Беларусь на WCG! Радостной новости, которая облетела всех нас еще в конце минувшего лета, зацепив попутно пару осенних деньков, и продолжавшей жить в умах многих вплоть до самых морозов наконец-то настало время сбыться. С 16 по 20 ноября сего года в Сингапуре прошел уже пятый по счету ежегодный чемпионат мира по компьютерным играм — World Cyber Games 2005. Результаты выступления нашей сборной не могут не радовать — оптимистическое 27 место в общенациональном зачете. Напомню: всего в финальной части турнира приняло участие свыше 700 игроков из 67 стран мира. Призовой же фонд чемпионата в этом году составил рекордные 430.000 долларов США.

Беларуси, как стране, которая в первый раз принимает участие в турнире, разрешили выставить двух дуэлянтов в дисциплинах War Craft III: The Frozen Throne (NightWolf), Star Craft: Brood War (LoWeLy) и лучшую по результатам национального финала CS-команду Tarantul определив тем самым первоначальную квоту в семь человек.

Fell IT, Play IT, Enjoy IT (официальный слоган WCG 2005)

Вспоминая не самый лучший опыт проведения прошлогоднего финала WCG в Сан-Франциско, перед оргкомитетом соревнований стояла нелегкая задача восполнить организационные пробелы своего предшественника. На сей раз, местом для проведения гранд-финала WCG 2005 в Сингапуре, был выбран крупнейший торгово-выставочный центр Suntec Convention Center — огромная территория, соразмерная настоящему футбольному полю, располагающая всеми последними технологиями и собственной инфраструктурой. Под концептуальным сводом этого гиганта без труда уживаются несколько игровых зон, огромная зрительская территория, стенды разработчиков "железа" и спонсоров турнира, сцены для награждения победителей, призеров, отыгрыша финальных матчей и еще много чего интересного. Всесторонний охват мероприятия поражает. Все здесь движимо непосредственно самой идеей заложенной в основу всемирных компьютерных игр — достижения олимпийского духа и гармонии по средствам соревновательного киберпространства.

16 ноября — день торжественного открытия гранд финала WCG 2005. Официальная церемония предполагает под собой массу важных мероприятий: от непременного марш-парада прибывших сюда сборных, выступления важных правительственных лиц и спонсоров, до символичного выноса на главную сцену представителем от каждой из команд, своего национального знамя и зажжения факела WCG, символизирующего единство всех участников и непередаваемую олимпийскую атмосферу этого ежегодного мирового форума. Пожалуй, ни одна другая крупная организация подобного рода (CPL, ESWC) не в силах тягаться с брендом WCG как по своему размаху, так и сопутствующей феерии всему происходящему.

17 ноября были сыграны первые матчи во всех девяти дисциплинах, положившие начало групповому раунду на мировом первенстве WCG 2005. Следует отметить, что система розыгрыша на финалах WCG максимально приближена к правилам настоящего спорта — никакого "дабла" и вычеркивания карт. Команды путем жеребьевки распределяют по группам (Group Full League) после круговых матчей, из которых выходит по 2 команды (игрока). Далее победителей первого круга ожидает так называемый "сингл" (single elimination) или же play-off, где — понятное дело — борьба между участниками ведется до двух побед вплоть до стадии финала.

Что интересно, в этот день игр у нашей сборной не было — все они были запланированы на последующие. Посему у парней была отличная возможность хорошенько отдохнуть после долгого перелета и еще раз обсудить ключевые моменты своей игры, глядя на матчи остальных участников турнира. Так, два известных российских "крафтера" [3D].Androide и Rox'EX [TmG] уже тогда обеспечили себе место в play-off (отсутствие на их пути грозных корейцев огородила обоих от лишних хлопот), выйдя каждый из своей группы на втором месте.

18 ноября всех нас ожидали групповые матчи второго дня непосредственно уже белорусской сборной. Основные надежды возлагались на номинации WarCraft III: The Frozen Throne и StarCraft: Brood War. Именно в этих дисциплинах мы были вправе, откинув на время все скептические настрои, рассчитывать на вполне достойный результат наших соотечественников. Примерно в 11:00 утра по местному времени первым, кто сел за свое игровое место стал Антон Плебанович aka LoWely, демонстрировавший на прошедшем национальном первенстве отличную игру и ставший самым перспективным игроком того турнира. Впрочем, одних лишь этих заслуг мало можно было говорить, глядя на его тогдашних оппонентов по группе. Китаец wnvpj и игрок из Сингапура Myrm, не раз занимавшие высокие места на мировых event'ах, являлись, без преувеличения, особенно неуступчивыми для Антона соперниками. Первая встреча против Myrm'a подтвердила опасения многих болельщиков на счет этих двух фаворитов. LoWeLy, в поединке zerg vs. protos на estrell'e, таки понес от него досадное поражение [2:0]. Все-таки класс Myrm'a дал о себе знать здесь в полной мере. Во втором раунде групповой стадии нашего лучшего "крафтера" поджидал не менее опасный X6_ZelotITo из Испании. На этот раз удача улыбнулась LoWeLy, и он уверенно одержал победу, не сбавляя взятый им сейчас темп и к самому концу своего в этот день выступления: в общей сумме четыре виктории (в том числе и своего рода сенсационная над китайцем) и два поражения вывели его play-off. Последний, из заявленной тройки российских стратегов Advokate, так же без особого труда оформил себе место в top-16 (его группа оказалась на удивление самой сбалансированной в плане скилла собравшихся в ней игроков). Зато уже его украинскому соклановцу yAn'y и Enemy повезло куда меньше. Их выступление превралось в одном шаге от выхода в следующую стадию турнира...

Параллельно разворачивающимся событиям в игровой зоне "крафтеров" шли групповые состязания и в номинации WarCraft III: The Frozen Throne — пожалуй, одной из самых интересных и интригующих на WCG 2005. Под одной крышей здесь собрались все звезды мирового WarCraft-движения: от российской легенды Deadman'a, болгарина Insomnia до грозного голландца 4K^Grubby, в первую очередь претендующих на золото киберолимпиады. Группу, в которой выступал наш второй белорусский стратег, NightWolf Ярослав Кавецкий вряд ли можно назвать проходной. Бок о бок за выход с ним боролись игроки из Норвегии (Creolophus), Германии (BasH), России (it_flash) и Испании (ToRReN). Однако это не помешало ему подчистую переиграть всех их и выйти на первом месте в 1/32. Казалось бы, следом, выступавшие каэсеры из Tarantul'a усилиями всей команды непременно должны были развить успех своих товарищей, но увы. Обидное поражение от японцев [17-13] и во всех своих поражениях не впечатляющая игра [27-3] с географическими соседями из Virtus_Pro заживо похоронили все наши шансы на выход из группы. Так завершился второй и последний для белорусской сборной соревновательный день на гранд финале WCG 2005 в Сингапуре.

19 ноября были сыграны еще два наших матча. Однако какого-либо положительного результата ни один из них не принес: LoWeLy потерпел поражение [0-2] от болгарского игрока BGxPlayLamer'a, а NightWolf в свою очередь не сумел устоять под напором корейца 4k_FoV'a взявшего над ним верх со счетом [2-0].

Final

Вот финальная сводка трех игровых дисциплин WCG 2005:

StarCraft: Brood War
1. fOrU — 20 000 $ Корея
2. [3D]Androide — 10 000 $ Россия
3. Legionnaire — 5 000 $ Австралия

WarCraft: The Frozen Throne
1. SKY_CN — 20 000 $ Китай
2. BenqGeilShort — 10 000 $ США
3. 4K^Grubby — 5 000 $ Голландия

Counter Strike: Source
1. Team 3D — 50 000 $ США
2. k23 — 25 000 $ Казахстан
3. Team EG — 10 000 $ Канада

Крупнейший компьютерно-игровой форум планеты WCG 2005 в Сингапуре завершился. Белорусская сборная давно вернулась на родину, привезя с собой итоговое 27 место. Рассматривая этот результат в свете его первого выступления на мероприятиях такого широкого охвата можно с полной уверенностью констатировать, что наш дебют в этом году удался. Не взирая на все трудности, игроки смогли доказать свой неплохой уровень игры на мировом фоне. Будем надеяться, что в следующем году оргкомитет соревнований выделит белорусской сборной еще несколько квот, а уровень подготовки наших прогеймеров только возрастет, обусловив тем самым новые победы и свершения отечественного киберспорта в целом.

Magot

ESWC 2006

Официально оглашен список игровых дисциплин, по которым будут проводиться соревнования в рамках четвертого Electronic Sports World Cup, "европейского ответа WCG". Ожидается, что 800 игроков из 50 стран мира примут участие в одном из масштабнейших игровых мероприятий и разделят между собой призовой фонд в 400.000 американских свободно конвертируемых единиц.

Первая игра из списка — это, разумеется, любимый играющими массами милицейско-террористический сетевой шутер Counter-Strike 1,6 — по данной дисциплине будет проведен "смешанный" командный турнир с внушительным призовым фондом в 160 тыс. долл. Планируется организовать также исключительно женские соревнования, где лучшие контрстрайкерши мира разыграют отдельный, в четыре раза меньший "банк". Такой же (40 тыс. долл.) призовой бюджет будет выделен для каждого из 1x1 соревнований — по Quake 4, Warcraft III, Gran Turismo 4, Trackmania Nations ESWC (бесплатная игра, которую Nadeo специально для ESWC выпустит в январе) и Pro Evolution Soccer 5.

Electronic Sports World Cup 2006 пройдет с 27 июня по 2 июля в Palais Omnisports, расположенном в деловом районе Парижа — Берси. Это сооружение, являющееся одной из крупнейших крытых спортивных арен Европы, вмещает до 40 тыс. (!) зрителей. Организаторы, очевидно, прогнозируют значительный рост интереса к состязаниям: EWSC 2005 вживую увидели более 24 тыс. зрителей, а еще 400 тыс. наблюдали за действом по Сети.

Национальные отборочные в странах-участницах (среди них, конечно, и Беларусь) пройдут с января по июнь следующего года. Результаты выступления нашей команды (AMD64) на ESWC 2005 оказались не слишком впечатляющими: по Counter-Strike amd64.taran21 заняли 33-40 место, в Warcraft III amd64.V4-pro расположился на 23-24 месте, а amd64.LuckinG — на 25-32. В Pro Evolution Soccer 4 наш amd64.blood был 43-им, и лишь квейкеры выступили вплотную подобрались (а eNemy — даже вошел) к десятку лучших: 9 место за amd64.v4-eNemy, 11 место занял amd64.Keeper, а на 13-16 месте — amd64.cherya. Как помог ребятам опыт этого года (ESWC, WCG...) и насколько хорошо они сумеют адаптироваться к новым играм (в частности, Quake 4) мы узнаем лишь следующим летом. А пока от имени "ВР" спешу пожелать нашим ведущим киберспортсменам успешных тренировок и внушительных результатов!

Николай "Nickky" Щетько

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ON-LINE

Мультиплейерные модификации для Half-Life

В прошлой статье цикла я познакомил, вас с самыми удачными, на мой взгляд, одиночными уровнями для Half-Life 2. Сейчас разговор пойдет о мультиплейерных модификациях и тотальных конверсиях для все той же игры. После того, как в сети стал доступен на свободное скачивание неофициальный Deathmatch (о котором собственно разговор пойдет ниже), "полураспад" превратился из размеренной синглплейерной игры с запутанным сюжетом в кровавое и динамическое многопользовательское ристалище.

МУЛЬТИПЛЕЙЕРНЫЕ МОДЫ

Plan Of Attack

Размер 144 MB
http://www.planofattackgame.com/



В модификации Plan Of Attack темные закоулки Рэвенхольма и улочки City 17 сменяются на блестящие под палящим солнцем арабские городишки, секретные террористические базы и ядерные установки. Игроки же в свою очередь делятся на "Американских пехотинцев" и "Иракских ополченцев". Американской пехоте надобно уничтожить на карте всех повстанцев и, соответственно, наоборот. Вступая в схватку, игрок волен выбрать себе класс бойца (штурмовик, поддерживающая пехота, медик и т.д.) и специальное снаряжение. Стоит заметить, что встроенный в модификацию комплект карт весьма невелик, но довольно разнообразен. Хотите слаженных командных действий и позиционной войны — получите карту, действие которой происходит в восточном городе. Хотите адреналиновые бои на расстоянии вытянутой руки — секретная лаборатория ждет вас. В общем, каждый найдет себе что-либо по вкусу. У меня после нескольких часов игры в Plan Of Attack возникла очень стойкая ассоциация с очень известным продуктом America's Army. Нет, тут, слава богу, нас не заставляют проходить ужасно выматывающие тренировки, но атмосфера в целом схожа. Если вы являетесь фанатом игр America's Army и Half-Life 2 одновременно, то Plan Of Attack для вас вообще на вес золота.

The Hidden Source

Размер 110 MB
http://halflife2.filefront.com/file/Half Life_2_The_Hidden_Source_Mod;48754



Продолжая тему многопользовательских модификаций, я никак не мог пропустить The Hidden. Небольшой экскурс в сюжет этого мода. В 50-х годах Британские ученые, используя все возможные технологии, проводили эксперименты с человеческим ДНК кодом, но все их попытки заканчивались смертью пациентов. В 1990 году исследования продолжились. Английские ученые пытались создать сверхчеловека, способного стать совершенным агентом Британских спецслужб. После проведения серии тестов над одним из пациентов они наткнулись на аномалии. Этот человек постоянно испытывал боль, а его ДНК постоянно изменялся. Позже подопытный сумел сбежать от ученых, уничтожив все на своем пути. С заданием вернуть его назад была создана группа быстрого реагирования I.R.I.S.

Ну вот, вы в курсе дела, а теперь пара слов о геймплее дополнения. Разработчики The Hidden решили как-то выделить свое детище на фоне других аддонов и ввели довольно интересную фичу. Дело в том, что игроки делятся на команду I.R.I.S (примерно 10-15 человек) и Hidden (всего 1 человек). Объясняется это тем, что Hidden является суперчеловеком и обладает уймой дополнительных способностей, и соответственно может "вырезать" всю команду военных даже глазом не моргнув. Например, он может карабкаться на стены, становиться "частью" любого предмета, использовать невидимость, а любое стандартное оружие в его руках становится машиной ада. Чтобы поймать шустрого и опасного пациента, спецназовцам приходится действовать слаженно и быстро, иначе "охотник мигом превратиться в добычу". Даже находясь на стадии второй бета-версии, мод уже может похвастаться внушительным количеством карт, персонажей и моделей оружия. К тому же все вышеперечисленное замечательно реализовано, а что касается багов и недоработок, то их, если честно, я совсем не заметил.

КАРТЫ ДЛЯ HALF-LIFE 2 DEATHMATCH

DM Abyss Map

http://halflife2.filefront.com/file/Half Life_2_DM_Abyss_Map;39915



Действие этой карты разворачивается на тайном подземном заводе, который больше напоминает подземную свалку. Повсюду валяется различный мусор, бочки, арматура, за которыми вполне осуществимо организовать грамотную засаду. Поначалу кажется, что преимущество находится на стороне альянса, но это далеко не так, просто повстанцам нужно делать упор не на открытые боевые действия, а на неторопливые, но выверенные вылазки в сторону противника. Очень интересная и высококачественная карта.

DM Barney Gulch Map

http://halflife2.filefront.com/file/Half Life_2_DM_Barney_Gulch_Map;40794



Помните, что очень понравилось многим игрокам в оригинальном Half-Life 2? Да, именно возможность покататься на джипе и водном мотоцикле. Автор Barney Gulch Map решил превратить свое творение в эдакий Battlefield на движке Source. К привычным средствам передвижения добавился внедорожник Warthog, пришедший из широко известного HALO. Сражения на карте проходят очень интересно и напряженно, так как Warthog имеет еще и функцию катера, т.е. прекрасно может ездить по воде.

DM City17 Map

http://halflife2.filefront.com/file/Half Life_2_DM_City_17_Map;39917



Несмотря на название, карта повествует не об очередных стычках на улицах многострадального Сити семнадцать, а о боях где-то за его пределами.

Загрузив City17 Map, я увидел просто потрясающую по красоте работу, где каждая деталь окружения находилась именно там, где она должна находиться в идеале. Тут вам и разбросанные по округе вагоны поезда (повстанцы зря время не теряли) и густая растительность, и промышленная зона с нагромождениями ящиков и цистерн. Размер карты позволяет вести крупномасштабные боевые действия, преимущественно с использованием арбалетов и оружия с возможностью приближения.

Half-Life 2 Mappack

Ссылки:
Часть 1 — http://halflife2.filefront.com/file/;33929
Часть 2 — http://www.hl2files.com/file/;34071
Часть 3 — http://www.hl2files.com/file/;34375
Часть 4 — http://www.hl2files.com/file/;34698
Часть 5 — http://halflife2.filefront.com/file/;38381
Часть 6 — http://halflife2.filefront.com/file/;38493

Если же вам по каким-либо причинам абсолютно не хочется выкачивать из сети сомнительного качества поделки, лучшим решением для вас будет скачать HL2 Mappacks.

В этих комплектах находятся самые лучшие и скачиваемые карты от различных мапмейкеров. Здесь можно найти и огромные открытые пространства, и дуэльные мапы, и уровни для режима Capture The Flag (да, есть и такой, скачать можно по адресу: http://halflife2.filefront.com/file/HalfLife_2_Capture_The_Flag_V13_Full_Install_EXE;40258).

Единственным недостатком этих сборников является большой размер архивов.

Вот в целом и все. Не забывайте, что каждый месяц выходит около сотни новых карт. А с течением времени улучшается и качество выпускаемых модификаций. В общем, скачивайте и играйте.

A.R.T.S

КСТАТИ

Рекомендации по прокачке гнома в последних ВР подвигли и меня поделиться опытом. Для тех, кто видит в Сакред не Священную Борьбу со Злом, а просто рад возможности ненадолго отвязаться, предлагаю схему прокачки демоницы. Напрягать извилины до трещин в черепной коробке и дергаться по клаве до судорог в кистях при этом не понадобится однозначно. Прокачка называется "дискобол-кровопийца". Специально для ленивых. Это не просто — это очень просто.

Входим в мир, обшариваем кладбище и прилегающую территорию, не вступая ни в какие драки, экспортируемся и входим по-новой. И так 2-3 раза, чисто вещичек на продажу собрать, а может и что-то полезное выпадет. Нам полезны вещи с дырками (чем больше, тем лучше) и ускоряющие восстановление заклинаний. А если попадется что-то для халявного перенятия опыта у врага — это вообще класс. Помню, правда, это позже было, попались мне синие штаны, присваивающие 25% опыта — я их не поменял даже на зеленые, дающие +11 единиц к "адской сфере". Так до сих пор и ношу — сильно ускоряет карьерный рост... Вообще деньги нужны только вначале — барахлишка прикупить, позже "подножного корма" хватит нам с избытком.

После упомянутых заходов приступаем к тотальной зачистке окрестностей БелльВью на легальном основании, т.е. в порядке выполнения квестов. Квестами не пренебрегаем никакими — вплоть до роли мальчика (или девочки?) на побегушках, конвоирования заблудших овечек и перевода бабушек через дорогу. Тут главное что? Чтоб платили нужными вещами, гарантированность получения которых обеспечивается методом save/load. Нужными являются руны Blazing Disk, Hell Sphere и зелень — конечно, в смысле сетовых шмоток. Руну полета можно получить у освобожденного серафима в пещере за кладбищем — тоже полезная вещь. Из чужих рун, вываливающихся из поверженных супостатов, ценны вампирские, перекачивающие вам жизнь от врага. Их при первой же возможности вставляем в каждую первую дырку дырявой вещи. Прикиньте: наплечники, краги, перчатки, сапоги, шлем, кираса, пояс, штаны и пара мечей — это 10 дырок, по 3% жизни с каждой! А ведь будут еще с достаточной вероятностью и кольца-амулеты кровопийские, что куда круче этих рун... В рукопашный бой вступаем только на первой паре-тройке уровней, дальше работаем чисто магией. Основные рабочие заклинания: Blazing Disk и Hell Sphere. Первое — нечто типа огненного сюрикена, с самозахватом любой цели в радиусе нескольких шагов от вас и последующего преследования оной до полного ее изничтожения. Бьется физически и огнем. Преданно следует за вами, правда отстает при беге и полете, да еще, случается, застревает в ветках и скалах. Над собой желательно иметь их маленькую тучку, постоянно возобновляя потухшие — запас беды не чинит. По мере прокачки этого заклинания, время жизни диска растет, правда, увеличивается и время на перезарядку, поэтому последнее важно всемерно сокращать. Единственный недостаток — чтобы натравить эту летающую бензопилу на лучника или мага, надо подбежать к тому почти вплотную; но эту проблему решает Hell Sphere. Поражающий эффект — огонь и магия. Данная "лампочка Ильича" вешается в любой точке в пределах экрана (вовать лучше на максимальном разрешении) и мочит самонаводящимся лучом смерти любого врага, проявившего агрессию против вас. Лучше вешать заблаговременно, до того, как вы сами окажетесь в зоне поражения вражеским оружием... Комб достаточно две — одна по четыре диска, другая по четыре сферы. До золота включительно (выше еще не был) две пачки (комбы) этих дисков в считанные секунды рвут любого дракона, как бобик грелку. Просто запускаете, подбегаете и отбегаете — они с ним там сами разберутся... При прокачке этих двух спеллов надо, однако, иметь в виду, что частота регенерации важнее мощности — лучше иметь упомянутую тучку дисков силой по 1000, чем один супер на 3000 или больше, но в единственном числе. Все остальные демонские руны (кроме полета) можно использовать для обмена на две вышеописанные.

Я сейчас хожу на золоте с 75 уровнем — и ничего другого мне пока что не понадобилось. В рукопашные почти не вступаю, разве что, зазевавшись, приходится потом иной раз отбиваться... В дырки, оставшиеся незанятыми после кровопийских рун, берем у кузнеца трехзвездные бляшки, обеспечивающие повышенную ментальную регенерацию и усиление заклинаний. Распределение характеристик элементарное — все в ментальную регенерацию. Распределение способностей — по такому же принципу, магические знания, адская сила и медитация — на максимуме. Открываем два оружия (там даже одного очка достаточно, лишь бы мечи в руках держались), владение мечом (чисто ради моих любимых зеленых Регалий Аарнума — с кольцами кровопийскими), ну, телосложение и доспех — это тоже всем нужно, дальше дело вкуса. Походив немного в этой базовой комплектации по бронзе — достаточно открыть хотя бы портал в Порто-Валлуме, — прокачавшись примерно до 10-го уровня (желающие могут попробовать и меньше) и, обзаведясь хотя бы парой-тройкой кровопийских рун, можно уже на серебро идти. На серебре рекомендую первым делом обзавестись парой мечей из придорожной могилы западнее Серебряного Ручья — дают ценные вещи с трупов.

Ну, вот и все: ходим себе потихоньку среди поверженных супостатов, собирая синие, золотые и зеленые вещи, при этом не грузясь по поводу толщины брони или остроты мечей... А то, что ваша подруга постоянно жалуется, что, мол, "броня не защищает от ударов" — наплюйте. Женщины всегда чем-нибудь недовольны...

Прислал Satanella

НОВОСТИ ПРИСТАВОК

Выпуск Xbox360

Xbox360 — это уже далеко не "слабенький специализированный ПК", которым, по сути, являлась первая Xbox (по всему миру она продалась более чем 20-миллионным "тиражом"; правда, Sony с PS2 недавно достигла цифры в 100 млн. проданных экземпляров, но для новичка в консольном бизнесе, Microsoft, это был хороший результат) — трехъядерный высокочастотный PowerPC-процессор, мощный графический процессор Xenus от ATi (аналог новейших R520-чипов) и 512 Мбайт памяти предоставляют разработчикам огромную вычислительную мощь вкупе с преимуществами от унифицированной архитектуры. Правда, эффективно распараллеливать код и полностью раскрывать потенциал платформы, разработчики научатся, в лучшем случае, лишь года через два. Не станем лишний раз обсуждать технические детали и сравнивать Xbox360 с PS3. Почему? Да потому, что Xbox360 уже продается в США и Европе (с 22 ноября и 2 декабря, соответственно), а через пару дней (10 декабря) начнет покорение и страны восходящего солнца.

А где же PS3? В лучшем случае, она существует в форме "девкитов" различной степени готовности (т.е. прототипных версий, предназначенных для тестирования создаваемых разработчиками игр в "боевых" условиях). В худшем — подвергается редизайну из-за проблем с тепловыделением, стоимостью и так далее, слухами о которых кишмя кишит Сеть. Не важно, будут ли (есть?) проблемы у Sony с ее PS3. Важно, что конкурент к моменту выхода уже успеет продать, как минимум, несколько миллионов приставок. Разработчики могут отлаживать игры уже на финальных версиях железа. Надо отдать Microsoft должное: понимая, что пропускать PS3 вперед нельзя ни в коем случае (а особенно с учетом того, что новая консоль Sony пока выглядит гораздо мощнее, чем Xbox360), они форсировали разработку/производство, зато, в итоге, выиграли много времени. До весны еще далече, да и точная дата запуска PS3 официально не объявлена — а ведь даже к весне, предполагаемому времени выхода PS3 на рынок, Xbox360 разойдется, по прогнозам Microsoft, более чем трехмиллионным тиражом.

Официальная церемония запуска Xbox 360 "Zero Hour", прошла 21 ноября в большущем ангаре, в пустыне Мохави — туда были приглашены более 3000 гостей и множество знаменитостей (среди них — известный апологет Xbox360, Элайя "Фродо" Вуд). Участники получили возможность не только вживую оценить игры "стартовой" линейки на расставленных повсюду консолях, увидеть презентации еще только готовящихся к выходу проектов да пообщаться с коллегами либо братьями по разуму, но и приобрести свой экземпляр консоли за день до официального начала продаж.

Само собой, запуск консоли не обошелся без традиционного ажиотажа и спекуляции на чувствах желающих поскорее приобщиться к когорте счастливых обладателей "3-rd Gen": свежекупленные игровые системы (300 у.е. в базовой комплектации, 400 у.е. — за стандартный, т.е. "полный" комплект) перепродавались за двойную, тройную и даже еще более высокую цену! Не обошлось без потасовок, огромных очередей перед крупными магазинами и прочих подобных сумасшествий. Однако сколь либо серьезных проблем с поставками не отмечалось, по крайней мере — официальных сообщений из Microsoft о первых успехах (или неуспехах) консоли пока нет. Зато игровые форумы просто-таки пестрят сообщениями о различных неприятностях: у одних консоль виснет, у других — перегревается и глючит, у третьих — просто глючит, у четвертых возникают проблемы с работой онлайнового сервиса Xbox Live, у пятых — тормозят игры (особенно, Quake 4)... Впрочем, это вполне стандартные "детские болезни" любого свежего высокотехнологичного продукта, и есть все основания ожидать, что в следующих аппаратных версиях будет несколько видоизменен блок питания (он весьма крупный и сильно греется) да доработана система охлаждения. Проблемы с играми — более серьезны (забавно, что, например, "приемку" одного из главных уникальных шутеров для Xbox 360, Perfect Dark: Zero, Microsoft производила "задним числом" — после ухода мастер-дисков в печать), однако, надо полагать, с выходом более зрелых, до конца дошлифованных продуктов мелкие гадости исчезнут.

Старт дан, и довольно скоро можно будет относительно спокойно приобрести это развлекательное чудо инженерной мысли в Европе и даже у нас (когда-нибудь;). Бытовой мультимедийный центр с богатыми аудио-, видео- и онлайн-возможностями, стройная стартовая линейка высококачественных (пусть и нет чего-то "сверх", за исключением, пожалуй, лишь хитового Project Gotham Racing 3) игровых проектов, хорошая обратная совместимость и достаточно демократичная цена (Microsoft, по оценкам аналитиков, в данный момент продает консоли себе в убыток — впрочем, разницу (порядка 120 долл. на приставку), софтверный гигант вскоре наверняка "отобьет" на аксессуарах и играх) — все это делает Xbox360 заманчивым приобретением для фанатов высокотехнологичных прибамбасов, а также ориентированных на западные проекты геймеров. Microsoft походила — ждем ответа от Sony и Nintendo!

Задержим...

Консольные игры не менее, чем приставочные, страдают от переносов. К примеру, на днях нам сообщили, что четвертая часть популярной файтинг-серии Dead or Alive никак не сможет появиться для приставки нового поколения Xbox 360 ранее 17 декабря. Увы.

Революция в День Победы

Компания Nintendo официально заявила, что полная информация о ее консоли нового поколения Revolution появится не ранее 9 мая будущего года, когда пройдет специальная конференция, призванная оповестить широкую публику о достижениях Nintendo в области новых приставок. Что интересно, это случится всего за день до старта E3, поэтому смело можно ожидать на грядущей выставке показа каких-нибудь игр, которые появятся на Revolution. И еще одна новость из стана Nintendo гласит, что в ее консоли будет встроена функция parental lock, позволяющее перекрыть доступ детям к "нежелательным" играм в отсутствие родителей.

Два мира

Topware Interactive собирается выпустить на Xbox 360 новую ролевую игру — Two Worlds. Нам обещают богатую на события нелинейную сюжетную линию, огромный мир, сильно напоминающий земное Средневековье, а также зависимость дальнейшего развития мира от действий игрока — все это, по мнению разработчиков, а также издателей из Gamecloud, способно привлечь к игре большое количество геймеров.

Купите себе собачку

Компания Nintendo, которая недавно выпустила игру Nintendogs для Nintendo DS, сообщила нам, что продажи проекта превысили миллион экземпляров по всему миру. Игра чем-то похожа на тамагочи — мы заводим себе собачку, после чего всячески заботимся о ней (выгуливаем, кормим, обучаем). Что интересно — на российском рынке уже появилась и локализация Nintendogs, выпущенная "Новым Диском" вместе с самой приставкой. Так что наши геймеры тоже имеют шанс обзавестись виртуальным питомцем.

Вместе с Конаном

Компания THQ станет издателем игр по мотивам произведений Роберта Говарда о приключениях Конана-варвара. Правда, это не исключает возможности появления подобных проектов и от других издателей — владельцы прав (Paradox Entertainment) оставили за собой возможность дать аналогичные права с THQ и другим издателям/разработчикам.

Сто миллионов PlayStation 2

Компания Sony Computer Entertainment заявила всему миру о том, что продажи ее приставки PlayStation 2 превысили сто миллионов экземпляров по всему миру, чем поставили своеобразный рекорд скорости. Еще ни одна приставка не достигала такого результата всего за 5 лет и 9 месяцев с момента старта, так что у Sony есть повод гордиться собой. Всего же на данный момент для сей консоли имеется около 14 тысяч игр (часть из которых перешла с первой версии), из которых 6.200 специально созданы для PlayStation 2. Что же касается лидирующих регионов по продажам, то на первом месте оказалась Северная Америка (более 40 миллионов единиц), которая ненамного опередила Европу (37 "с копейками" миллионов).

Очередной Принц

Неугомонный Персидский Принц никак не может остановиться, осесть в тихом местечке, завести семью и перестать "приключаться" в разных местах и мешать нормальным злодеям спокойно вести свои дела. На этот раз ему придется бороться со своим же темным воплощением, захватившем власть в родном городе героя и желающим полностью поработить население в целом и Принца в частности. Игра Prince of Persia: The Two Thrones появилась в версиях для Xbox, PlayStation 2 и GameCube с 1 декабря.

Morgul Angmarsky

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

■ Компания "13 Рентген" сообщила, что ее тактическая стратегия "**Диктатор-контроль**" уже полностью готова и появилась в продаже. И теперь игроки могут погрузиться в мир Леонида Алехина, сражаясь друг с другом за контроль над ним. А в ближайшее время в Германии будет выпущена версия "Диктатора" на немецком языке. Отрадно, что не только западные игры проникают на наш рынок, но иногда происходит и обратный процесс.

■ Появилась книга **More Magic & Mayhem** для World of Warcraft RPG, посвященная последним достижениям магии и технологии в мире Warcraft. Престиж-классы, фиты, предметы, заклинания, артефакты — информацию обо всем этом имеется в More Magic & Mayhem. Мы узнаем еще и о новых классах, новых формах применения магии или использования технологии.

■ Вышедшая на Западе игра **Heroes IV Collectible Card and Tile Game** представляет собой переложение компьютерного проекта Heroes of Might & Magic IV в настольную версию. Всего в ней 650 карт, которые делятся на карты героев, локаций, артефактов, навыков, заклинаний и прочего. Сам геймплей же в чем-то напоминает компьютерных "Героев". Не зря же при создании игры оказывали помощь разработчики PC-версии.

■

Официальные лица компании Wizards of the Coast заявили, что дальнейший выпуск **ККИ Star Wars** приостановлен на неопределенный срок. Основная причина столь непопулярного в среде игроков решения — спад интереса к проекту. Связано это с падением интереса широкой публики к игре. Увы, но все хорошее когда-нибудь кончается, в ближайшие месяцы ККИ Star Wars предстоит стать чем-то раритетным.

■ Компания Mongoose Publishing выпустила книгу **Boot Camp** для поклонников Starship Troopers RPG, созданной по мотивам произведения Р. Хайнлайна. По книге любой желающий сможет проследить процесс становления Звездного пехотинца — от записи в рекруты до завершения тренировочных лагерей и похода на тренировочную миссию (после которой, как известно, выживут не все). Большое количество информации в книге имеется о вооружении и снаряжении Мобильной пехоты, так что она будет полезна и мастерам, и игрокам.

■ ОАО "Звезда" выпустило новую игру детективного характера "**По горячим следам**". Проект создавался по мотивам произведения Влада Калашникова "Клара, Дора — бешеные бабки". Игрокам предстоит заниматься раскрытием преступлений, при этом процесс детективного расследования сопровождается шутками и юмором в стиле оригинального произведения. Ход игры меняется очень быстро, и никогда нельзя сказать, как изменится ситуация в будущем. В общем, игру можно рекомендовать для расслабления после трудного рабочего дня (что-то более серьезное ей вряд ли под силу).

■ Компания Wizards of the Coast объявила об организации нового формата турниров по популярнейшей коллекционной карточной игре — **Magic the Gathering**. Называется формат Two-Headed Giant, что переводится как Двухголовый Гигант. Играть в турнирах такого рода будут командами по два человека, при этом количество жизней у команды общее и равняется 40 единицам, так что выбывают игроки из турнира только попарно.

■ Компания Eagle Games известна своими адаптациями компьютерных игр для настольных нужд. Очередным подобным проектом стал **Railroad Tycoon: The Boardgame**. Начинаем мы с раннего периода развития железнодорожной индустрии, имея в кармане минимальную сумму денег, а в наличии — один из первых локомотивов с парой вагонов. Задача же — строительство собственной железнодорожной сети, занимающейся перевозками пассажиров и грузов. Игроки получают разнообразные задания (к примеру, соединить Нью-Йорк и Чикаго железнодорожной веткой или построить Трансконтинентальную железную дорогу), за выполнение которых начисляются победные очки. Так что придется засучить рукава и заняться освоением просторов, на которых пока не ходят паровозы и понятия не имеют про "железных коней".

■ С каждым месяцем настольные игры и Интернет входят во все большее соприкосновение друг с другом. Очередным примером является **ККИ Vampire: The Eternal Struggle**, бета-тестирование онлайн-версии которой уже закончено. Свою работу она начнет 19 декабря. Поначалу будет доступен только сет Camarilla, но уже в скором времени к нему добавится Anarchs, после чего подойдут и другие расширения. Подробнее смотрите на сайте компании CCG Workshop по адресу http://www.ccg-workshop.com.

Morgul Angmarsky

КЛУБНЫЕ ВЕСТИ

Итоги Семинара по настольным играм

Одно из крупнейших событий в настольной жизни Беларуси — Второй Семинар по Настольным Играм — завершен.

Семинар проходил на протяжении двух дней (5 и 6 ноября), всего же в нем приняло участие больше 100 человек — руководители и представители клубов, а также рядовые игроки.

В первый день проходило два турнира — по СКИ "Война" и ККИ Warhammer 40k. Вечером же все желающие смогли прослушать доклады по разнообразным "настолкам" (среди основных тем были воргеймы и ролевые игры). Ну а на следующий день прошли показы новых и интересных игр (особенный интерес вызвали настольная версия Sid Meier's Civilization, Hero Quest и "Зельеварение").

На показах присутствовали люди самых разных возрастов, среди которых были как вполне взрослые товарищи, так и маленькие дети, приведенные родителями, что подтверждает одну неумолимую истину — "настольным играм все возрасты покорны".

«Большой День Берсерка» в Гомеле

29 октября в Гомеле прошел так называемый "Большой День Берсерка", организованный клубом настольных игр "Цитадель". Праздник был посвящен известной российской коллекционной карточной игре "Берсерк".

В течение дня прошло два турнира — квалификационный констрактед для опытных игроков и констрактед для юниоров, тех, кто только пробует свои силы в игре. Общее количество игроков на них равнялось 40 человек. После турниров же участников дня ждала развлекательная программа, с участием популярных рок-групп. В будущем планируется проведение аналогичных мероприятий в Гомеле.

ПРИСТАВКИ

Resident Evil 4

Жанр: *survival horror*
Платформа: *PS2, GC*
Разработчик: *Capcom Production Studio 4*
Издатель: *Capcom*

Вряд ли найдется интересующийся видеоиграми человек, который не слышал бы о Resident Evil. Девятилетняя история, более десятка игр на различных платформах, две относительно успешные экранизации, несколько десятков миллионов проданных копий и мощная фанатская база. Вышло множество игр серии Resident Evil на разных платформах. Можно сказать, что Resident Evil на данный момент является одним из мощнейших и наиболее известных брендов игровой индустрии. Однако настоящего, полноценного продолжения с цифрой 4 в названии все не было. Поклонники начали ворчать. И неудивительно: затертая до дыр предыстория о корпорации, проводящей странные научные эксперименты; одна и та же завязка сюжета, использующаяся в каждой из игр (в результате инцидента на свободу попадает опасный вирус, вызывающий мутации организма); устаревшая игровая механика, кочующая из части в часть на протяжении многих лет; статичный вид со стороны... Медленное вырождение серии было заметно невооруженным глазом. Необходимость что-то коренным образом менять встала в полный рост. Однако пример последнего Tomb Raider, в котором разработчики чересчур увлеклись малополезными нововведениями, был весьма наглядным. Capcom нужно было с одной стороны привнести разумное количество изменений в игровую серию, с другой — не сделать так, чтобы у сиквела общим с предыдущими частями оказалось только название.

Поначалу игра Resident Evil 4 планировалась как эксклюзив для Gamecube, и после выхода в начале этого года удостоилась заоблачных оценок игровых сайтов и прессы, а также восторженных отзывов игроков. Однако в свете невысоких продаж ее было решено перенести и на Playstation 2, где серия всегда пользовалась куда большей популярностью. И вот теперь, десять месяцев спустя, игра вышла на этой, куда более распространенной в наших краях платформе. А значит пришло время взглянуть поближе на один из главных игровых блокбастеров года.



Как и следовало ожидать, игровая механика подверглась серьезным изменениям. Некоторые сюжетные основы — тоже. В предыдущих частях игрок больше времени проводил за решением паззлов и поиском ключевых предметов, чем за стрельбой. В данной игре экшен играет первостепенную роль. Численность врагов выросла в 8-10 раз, количество и сложность загадок сильно уменьшились. Зомби — одной из визитных карточек серии — здесь как таковых нет. Нет и вируса, вызывающего мутации организма. И понятно, почему уже нет ни зомби-врагов, ни классического управления. Ожившие мертвецы были опасны только во времена статичных задников и медленно передвигающихся по небольшим локациям героев. Тупые зомби больше не способны напугать геймеров. Из когда-то опасного противника они превратились просто в помеху, которую легче просто обойти, не утруждая себя тратой времени и боеприпасов. И хотя многим старым поклонникам достаточно серьезные изменения в сюжете и геймплее пришлись не по душе, ясно, что подход Capcom более чем правильный — серия в том виде, в каком она существовала последние годы, все же изжила себя. Будущее жанра survival horror — это быстрые и умные враги, от которых спастись сложно не только в узких коридорах, но и на открытых пространствах...

Главный героем является бывший полицейский Леон Кеннеди (Resident Evil 2). Прошло шесть лет с момента событий второй части. За это время он был завербован в секретную правительственную организацию и стал ее агентом. Игра начинается, когда Леон прибывает в Испанию, чтобы найти похищенную дочь президента США. След ведет в глухую горную деревню, на окраине которой первые же встречные без лишних разговоров атакуют незваного гостя и вынуждают того в целях самозащиты применить огнестрельное оружие. Немного озадаченный местным "гостеприимством" Леон отправляется в саму деревню, где на него набрасывается толпа злобных местных жителей, выглядящих, как крестьяне-повстанцы времен царской России. И понеслось... Довольно нестандартная завязка для игры под названием Resident Evil, верно?

Однако в целом следование духу серии сохраняется. Тут и превращение людей в жутких кадавров, и здоровенные чудовища, с которыми приходится сражаться до последнего патрона и последней аптечки, и, конечно, персонажи, у каждого из которых свои собственные, подчас весьма странные, мотивы к действию. Из персонажей, знакомых по предыдущим частям, помимо Леона, присутствуют чудесным образом воскресшие Альберт Вескер и Ада Вонг. Сюжет не такой масштабный, как во второй и третьей части, но достаточно интересный, запутанный и непредсказуемый. "Элементы жестокости и насилия", о которых предупреждает надпись в начале каждой из частей игры (еще одна визитная карточка серии) — присутствуют в полной мере и местами выглядят довольно натуралистично.

Значительным изменениям подверглись основы геймплея. Камера теперь всегда расположена за спиной персонажа, у его правого плеча. Это очень удобно при стрельбе (спина героя находится слева на экране, и не мешает обзору), однако из-за высоко расположенной камеры, редко показывающей персонажа ниже спины, есть риск не заметить капкан под ногами. Наводить прицел оружия наконец-то можно самостоятельно. Причем имеет достаточно большое значение, в какую из частей тела врага стрелять. Метким выстрелом можно снести супостату голову, выбить оружие из рук, чтобы потом добить врукопашную, или заставить упасть, стреляя по ногам — это куда лучше бестолковой пальбы в туловище почем зря. Есть и недостаток управления — одновременно идти и вести огонь нельзя. С чем связано такое решение, не совсем понятно — иногда, например, когда нужно осторожно войти в дверной проем с оружием наизготовку, это напрягает.

Однако в целом степень контроля игрока над персонажем увеличилась. Раньше в дом можно было войти только через дверь, а заборчик по колено высотой являлся непреодолимой преградой. Теперь герой может лихо выпрыгивать сквозь окна, перемахивать через невысокие стены и заборы и прыгать вниз с не слишком большой высоты.

Следует заметить, что на нормальном уровне сложности местами бывает трудновато. Если палить во всех без разбора, очень скоро закончатся боеприпасы. Поэтому лучше драться ножом и врукопашную, когда представляется такая возможность (при нажатии кнопки действия перед оглушенным или приходящим в себя после ранения врагом). Здоровья поначалу едва хватает, чтобы выдержать две-три атаки. Удар бензопилой (с последующим распиливанием пополам) так и вовсе фатален. Хорошо, что встречается достаточно много различных лечебных трав, смеси которых не только поправляют здоровье, но и увеличивают линейку жизни.

Что касается структуры уровней, то вся игра, как и раньше, представляет собой набор связанных между собой локаций, по которым можно свободно (в пределах сюжетной линии) передвигаться. Благодаря такому построению игровой мир выглядит гораздо более цельным, чем набор уровней в классических экшенах. Еще один плюс — не все его обитатели настроены к нам враждебно. В сараях стоят коровы, по деревне бродят куры, вороны летают по лесу. Есть и собаки, и змеи, и даже рыбы. Это здорово оживляет локации и добавляет игре атмосферы и реализма. Однако "резидентовская" логика, по которой гранаты хранятся в шкафу за стеклом, патроны лежат на кровати, а деньги — в пустой бочке в сарае, все-таки сохранилась.

Некоторая интерактивность также имеется: ящики и бочки можно разбить, дверь, закрытую на замок, — выбить ногой или отстрелить сам замок из пистолета, лестницу, по которой наверх к вам лезут враги, разрешается опрокинуть. Двери можно баррикадировать с помощью шкафов и тумбочек — иногда это бывает действительно полезно.

Сундуков, в которых раньше складировалось набранное добро, теперь нет. Однако нести с собой можно гораздо больше вещей. К тому же ключевые предметы места в инвентаре не отнимают. Если необходимо взять с собой очередную крутую пушку, а положить ее некуда, придется что-то уничтожить или продать, либо приобрести кейс, увеличивающий количество слотов. И все-таки жаль, что нельзя просто выбросить предмет, чтобы иметь возможность потом вернуться за ним, ведь теперь можно осуществлять торговые операции. Некий врачновато-подозрительного вида тип ходит за нами всю игру, продает оружие из-под полы и делает его апгрейды. Деньги можно найти у убитых врагов или в различных местах игровых локаций.

Продолжительность игры значительно возросла — первое прохождение на Normal занимает более 12 часов. Для тех, кому этого покажется мало — после первого прохождения открываются различные бонусы, вроде альтернативного прохождения за другого персонажа и игры за наемников.

У геймплея имеется только один недостаток, который с натяжкой можно назвать серьезным — довольно долго приходится сражаться с противниками одного типа. Это местные жители, которых игроки окрестили "колхозниками" (позже их заменят странные монахи). Хотя они отличаются друг от друга оружием и моделями, но ведут себя в целом одинаково. Конечно, создатели отдавали себе отчет в том, что уничтожение одних и тех же врагов быстро надоест, поэтому на пути игрока встретятся интересные боссы, задачи типа "забаррикадироваться в доме и защищаться до последнего патрона", квестовые загадки, миссия по сопровождению дружественного персонажа, а во второй половине игры появятся и обычные рядовые монстры. Да и сами "колхозники" не дают игроку заскучать — они бросаются холодным оружием и динамитом, открывают двери и перелезают через препятствия (монахи к тому же закрываются деревянными щитами, стреляют из арбалетов и даже гранатометов).

А вот графика с технологической точки зрения уступает даже играм из серии Silent Hill. Никакого бампмэппинга, пиксельных шейдеров и теней от всех объектов. Однако дизайн и детализация делают свое дело. Вот старая тележка, вот куча хлама в сарае, вот поставленные в угол доски, вот остатки деревянного ящика, валяющиеся под ногами... Благодаря наличию уникальных деталей создается атмосфера реализма. Чувствуется, что именно так и должна выглядеть эта богом забытая испанская деревня. Здесь буквально каждая доска в заборе — ручной работы. Полигонов явно не жалели ни на окружение, ни на персонажей, которые по детализации находятся на уровне таковых из Half-Life 2. А детальность проработки окружения часто даже выше, чем в вышеупомянутой игре. Конечно, есть и некоторые недостат-







ки — например, грубые спрайты, символизирующие лес в отдалении, смотрятся просто отвратно. Однако отмечу хорошие спецэффекты: по земле стелется туман, озерный монстр, ныряя, поднимает волны. Заметно, как дождь барабанит по голове и плечам героя. Прекрасно выглядят взрывы и пламя — группа врагов, в середине которой разорвалась зажигательная граната, представляет собой интересное зрелище.

Игровая анимация просто отличная. Персонажи изящно сигают в окна и перепрыгивают через заборы, бьют ногами прямо и с разворота, враги хватаются за поврежденные части тела, медленно поднимаются с земли и ловко бросают различные предметы. Без проколов, правда, не обошлось — когда персонаж, стоя вплотную к стене (повернувшись к ней лицом), берет оружие наизготовку, ствол может до половины уйти в эту самую стену. В Metal Gear Solid, например, в таком положении прицелиться было просто нельзя... К анимации же в скриптовых роликах просто не придерешься.

Озвучка весьма неплоха. Фоновый шум, щелканье капканов, вопли "колхозников", просто звук шагов — все сделано очень качественно. Музыка поначалу не представляет собой ничего выдающегося, и лишь потом, ближе к середине зазвучат мрачные, держащие в напряжении мелодии.

К недостаткам движка, работающего на слабом железе консолей, можно отнести мгновенно разлагающиеся трупы и отсутствие пулевых отверстий в стенах. Да и окружение, кроме небольшого количества интерактивных предметов, поддающихся уничтожению, не реагирует на внешние раздражители — физическими параметрами обладают только тела убитых.

Что касается графических отличий версий для Gamecube и Playstation 2, то последняя визуально уступает первой, так как платформа Gamecube несколько мощнее. В версии для Playstation 2 самая слабая часть графики это текстуры (версия для Gamecube выглядит получше, но, в общем, ненамного). Мелких деталей в кадре столько, что игре явно не помешало бы разрешение повыше телевизионного — достаточно беглого взгляда, чтобы заметить размытую картинку на земле и скалах. Да и многим текстурам объектов явно недостает разрешения — при рассмотрении в упор они превращаются в малопонятную кашу. Даже Resident Evil: Dead Aim в плане текстур выглядел поприличнее (правда и локации там были меньше и не столь детализированы).

В остальном графика версии для PS 2 не претерпела значительных изменений — несколько уменьшилась дальность прорисовки, было немного упрощено освещение и чуть снижено количество одновременно присутствующих в кадре персонажей.

5 6 7 8 **9** 10

Монументальный, атмосферный экшен с элементами ужастика, чем-то напоминающий Pain-killer с сильным уклоном в реализм и видом от третьего лица. Игра теперь ближе к обычному action, чем к, собственно, survival horror. Однако хотя баланс и сместился в сторону уничтожения врагов, дух серии сохранился. Остались монстры, сцены насилия, пугающие моменты и запутанный сюжет.

Терлецкий Сергей
mistwalker@mail.ru

ПРИСТАВКИ

Burnout: Revenge

...it's not about riding dubs or neon lights. It's about a total disregard for the rules and total domination on the road! Revenge is sweet...

Официальный сайт Burnout Revenge

Жанр: *Arcade Racing*
Платформа: *Xbox, Playstation 2*
Разработчик: *Criterion Games*
Издатель: *Electronic Arts*
Похожие игры: *серия Burnout*
Количество игроков: *до 16*
Сайт: *www.burnoutrevenge.ea.com*

В октябре прошлого года Burnout 3: Takedown произвела настоящий фурор на арене консольных аркадных гонок. В этой игре было все: динамичный геймплей и шикарная графика, простота в освоении и новаторские идеи, плюс отличный саундтрек от нового издателя. Дело в том, что перед самым выходом команда, создавшая B3, а заодно и один из самых используемых движков на современных консолях (он работает в таких играх, как GTA, Midnight Club, Manhunt и т.д.) была куплена небезызвестной конторой Electronic Arts. С тех пор на PC вышел NFS: U2, в котором, по подозрительному стечению обстоятельств, оказалась та же система набора пресловутого N2O, то бишь нитрида, а также система виртуального гоночного города, которая до этого активно эксплуатировалась в играх из серии Midnight Club. Решив напомнить о себе конкурентам-плагиаторам, товарищи из конторы Criterion создали продолжение Burnout с грозным именем Revenge, сделав упор на взросление серии как в графическом, так и в геймплейном плане. Это не значит, что сиквел щеголяет bump-mapping'ом и фототекстурами и обзавелся реалистичной физикой; просто ориентация издателя на взрослую аудиторию сыграла свою роль в формировании облика игры.



Еще в начале лета контора Electronic Arts удивила публику сменой своего более или менее миролюбивого стиля на агрессивный и жесткий. Поменяв свою фирменную заставку (а заодно избавившись и от поднадоевшего лозунга challenge everything), EA принялась менять стиль своей продукции. Первой жертвой стала NFS: Most Wanted, трейлер которой был показан на E3, — он был выдержан в темной цветовой гамме и выглядел гораздо взрослее своих предшественников: ни капли неона, низкая освещенность и реалистичные текстуры сделали свое дело.

Позже, увидев, что их новая идея с агрессией работает, господа из EA решили немного изменить стиль и B:R. Перво-наперво, разработчикам было предложено использовать исключительно темно-желтую гамму для общего дизайна игры (дорог, менюшек и т.д.) и уменьшить яркость трасс и цветов автомобилей. Выполнив все требования, разработчики добавили от себя специальный графический фильтр, который призван затемнять (опять же) картинку. Потом взялись за рекламную кампанию: EA сняли несколько роликов, где приятным женским голосом объяснялись правила опасного вождения; напечатали постеры с профессиональными моделями, позирующими рядом со спорткарами, а на разных частях этих постеров был написан новый фирменный слоган Burnout: Revenge is Sweet...

В общем, пиар новой игры был полностью направлен на категорию "от 18 и старше" (впрочем, буква E, позволяющая играть в B:R даже новорожденным, на коробке с игрой оси талась). Разработчикам оставалось поднять на нужную высоту геймплей B:R. Именно он отличает Burnout от прочих аркадных гонок, а потому остался практически без изменений, став лишь немного жестче, агрессивнее и сложнее. Построен геймплей, как и принято в последние года четыре, на вышеупомянутом нитриде, который здесь скромно называется burnout. Набор его происходит за счет опасного вождения, а именно: езды по встречной полосе, выталкивания с трассы машин, выполнения различных заносов, near miss'ов и так далее. Но все это было и в классическом Burnout 3. Если говорить о новшествах Revenge, то они носят исключительно атакующий характер. Видимо, исходя из смысла слова, которое имиджмейкеры поставили после Burnout в названии игры, разработчики решили включить в игру возможность "пинать" не только автомобили соперников, но и некоторые машины, не участвующие в гонке: теперь все тачки, которые едут с вами по одной полосе, уязвимы для атак. Теоретически, вы можете вытолкнуть с трассы любую по тяжести машину, от местного запорожца до фуры с октаном, все зависит только от вашей скорости.

Еще одна новая фишка B:R — это ваш статус в зависимости от поведения на дороге. Чем он выше, чем больше вреда вы наносите самим своим существованием, тем больше эффективность от вашего burnout'а и тем большее количество призовых звезд вы получите в конце гонки. Из всего этого можно заключить, что теперь не получится мирно и не нарушая правил проехать по трассе. Только постоянные ускорения и атаки могут принести победу.

Изменения коснулись и самих трасс. Ранее, как вы помните, абсолютно все они были линейными и однонаправленными, теперь же для придания игре большей сложности, а также чтобы дать больше возможностей отставшим игрокам догнать лидера, Criterion'овцы решили добавить многочисленные shortcuts или, говоря нормальным языком, срезы в пути. Многие из них, правда, не позволяют именно укоротить путь, а дают возможность получить большее количество burnout'а, пролетев через гигантский трамплин, например, или же удачнее войти в крутой поворот.

В связи с новым стилем сериала, а именно, его ориентировкой на усложнение геймплея, разработчики решили немного изменить старые и добавить новые режимы игры. В качестве примера можно привести режим аварий. Во-первых, теперь перед началом аварийной сессии вам предложат выбрать автомобиль, а все они, кстати, теперь отличаются не только внешним видом, но и параметрами. Далее вам нужно сыграть в мини-игру, которая определит начальное количество барнаута. Но будьте внимательны: если во время нее сильно ускоряться, то существует вероятность сжечь движок, в результате чего основная игра просто не начнется! Успешно справившись с мини-игрой, вы вырываетесь на трассу. Теперь трассы стали многоуровневыми, а значит существует гораздо больше возможностей создать здоровенную аварию на пару десятков, а то и больше машин. На трассе вы теперь не найдете бонусов, вроде умножения на два, на три и т.д. Вместо них по дороге колесит автомобиль, случайно выбранный заранее и подсвеченный специальным маркером, при сбивании которого к вашим очкам прибавляется довольно внушительный бонус.

Как и в предыдущих играх серии, за основу графической составляющей был взят изрядно модифицированный движок, построенный на ядре RenderWare. На первый взгляд графика не сильно отличается от B3, но это не огорчает, потому что превзойти ее уровень не удалось пока ни в одной приставочной гонке других разработчиков. Однако, честно отрабатывая свои зарплаты, разработчики добавили в игру огромное количество мелких деталей, вроде травы, бочек и прочих предметов, подверженных сбиванию, что только добавляет графике очков.

5 6 7 **8** 9 10

Замечательное продолжение шедевра, не пропавшее за спиной предка, а выгодно им оттеняемое и в графическом, и в геймплейном планах. А что еще надо хорошему сиквелу?

Vovan Wave
vovanwave@yandex.ru

АНОНС: ПРИСТАВКИ

Новогодние сладости для Playstation 2

Ну что ж, друзья, вот и пришел декабрь. Декабрь, как нам всем известно, — последний месяц года уходящего, но для меня он не только последний месяц 2005-го, но еще и последний месяц безвременно уходящей эпохи Playstaton 2. Как ни прискорбно, но тот факт, что производители все более активно разрабатывают игры для новых приставок третьего поколения (PS3, Xbox360, Nintendo Revolution), нежели для Playstation 2, остается фактом. Если процесс перехода на новую игровую платформу для рядового американского или европейского геймера будет достаточно быстрым, то у нас с вами на это уйдет немало времени. Во-первых, официальные релизы игровых консолей в России проводятся позже, чем в Америке, Японии и Европе. Во-вторых, лицензионные копии игр стоят достаточно дорого и далеко не каждому из нас по карману, а на разработку соответствующих модификаций для приставки, решающих эту проблему, также уйдет львиная доля времени. Так что пересесть на Playstation 3 нам удастся не раньше 2007 года. Отсюда вытекает законный вопрос: что же нам делать все это время?

Лично я предлагаю не забрасывать старушку Playstation 2 в дальний угол, а играть. Играть в старые, уже всем полюбившиеся хиты, а также в те игры, которые все-таки еще выпустят для Playstation 2. Ведь то, что количество производимых игр падает со скоростью метеорита, еще не означает, что мы с вами больше не получим качественных игровых продуктов. В этой статье я расскажу о поистине достойных подарках для нас с вами — самых ожидаемых играх, релиз которых назначен на новогодние праздники.



Даже и не знаю, с какой игры мне стоит начать, потому что вкусного действительно много. Но, пожалуй, начнем с продолжения серии игр, название которой для меня является главной ассоциацией с Playstation 2, а именно Onimusha. Четвертая серия игры носит радужное название **Dawn of Dreams**, что в переводе означает "рассвет мечтаний". Действие игры будет происходить по прошествии пятнадцати лет после окончания предыдущей Onimusha. Главный злодей Нобунага был окончательно повержен в третьей части, а героический самурай Саманоске значительно состарился за это время и уже, по всей видимости, не способен ни на какие подвиги. Именно поэтому нас ожидает знакомство с новыми, до этого абсолютно нам неизвестными, главными героями. "Плохим" будет Хидэоши Тойотоми — приемник Нобунаги, который решается познать тайны мира зла для того, чтобы обладать силами и умениями темного повелителя и подчинить себе адские легионы под названием Генма. "Хорошим" — молодой воин Соки, обладающий не только совершенной техникой ведения боя, но и невероятными мистическими способностями, к которому по сюжетной линии присоединится великое множество компаньонов, объединенных под общей идеей по искоренению всего плохого и несправедливого на планете Земля.

Самым значительным изменением в игровом процессе является так называемая двухперсонажная система игры, то есть Соки никогда не будет путешествовать в одиночестве. С ним всегда окажется верный спутник, который станет ему помогать. В процессе игры вы запросто сможете переключить управление с Соки на его компаньона. Каждый управляемый вами персонаж наделен своими уникальными навыками и способностями, а кроме этого, в игре доступны комбинации атак, наносимых одновременно двумя персонажами, которые будут изменяться в зависимости от того, кто в данный момент находится в паре с главным героем.

Помимо этого разработчики из Capcom обещают достаточно серьезно переработать RPG-систему игры. Изменения коснутся не только характеристик персонажей, но и арсенала вооружения. Будет представлена новая динамическая камера, положение которой вы сможете подстраивать под себя при помощи правого аналогового стика. Это нововведение является очень и очень полезным, потому что в предыдущих частях игры мы нередко сталкивались с ситуацией, когда камера, прикрепленная к одной точке, не позволяла адекватно оценить происходящее на игровой сцене. Судя по демонстрационному видеоролику, который мне посчастливилось просмотреть, графика в игре изменится в лучшую сторону: мир с прекрасно оформленными пейзажами и умопомрачительными погодными эффектами, по которым будут путешествовать герои, выполненные в уже полюбившемся нам древнеяпонском стиле.



Следующим в нашем списке новогодних сюрпризов идет **Hitman: Blood Money** от компании IO Interactive. Как ни странно, эта игра, также как и Onimusha: Dawn of Dreams, является четвертым номером в своем семействе. Этот факт является единственным, что связывает эти две игры, и из феодальной Японии мы переносимся в сверкающий неоновыми вывесками Лас-Вегас. Здесь, как и прежде, мы будем управлять детищем генной инженерии — бритоголовым суперкиллером со штрих-кодом на голове, зовущемся кратким и лаконичным именем "Агент 47".

Заварушка начинается после того, как мы обнаруживаем несколько сотрудников нашего агентства наемных убийц мертвыми. После расследования этих странных событий мы узнаем, что в стране начала действовать организация того же профиля, что и наша, избравшая способом борьбы с конкурентами, то есть с нами, физическое устранение.



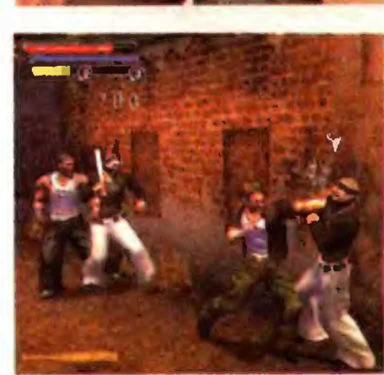
Ну что ж, сами напросились, глаз за глаз, так сказать. Сюжетная линия игры основывается на индивидуальном устранении трудяг-киллеров из конкурирующей фирмы. За это вы будете получать неплохие гонорары, которые могут быть использованы не только для обновления и модернизации арсенала оружия и прочего дополнительного оборудования, но и чтобы значительно облегчить вам прохождение миссии. Так, например, вы сможете подкупать некоторых NPC или менять одежду, чтоб остаться незамеченным. Но главное для нас, конечно же, не деньги и их назначение, а процесс уничтожения врагов, который в этой части Hitman`a обещает быть гораздо более динамичным и реалистичным. Ребята из IO Interactive в новой части игры не только пополнили и обновили набор доступного огнестрельного оружия, которое теперь вы сможете оборудовать приборами ночного видения, глушителями, лазерными прицелами и так далее (всего в игре станет доступно от 10 до 15 модификаций для каждого типа оружия), но и кардинально переработали процесс ведения ближнего боя. Теперь наш герой сможет в необходимый момент толкать соперника, бить его по филейной части, отбирать у него оружие, использовать его как живой щит и многое другое. В игре введена система глобальной репутации вашего персонажа, основывающаяся на ваших действиях. Если вы будете, что называется, "напролом" уничтожать всех своих противников, то люди начнут вас бояться и в последующих миссиях в панике разбегаться, призывая на помощь полицию, ну а если же вы станете действовать скрытно, то NPC всегда будут рады помочь вам. Несмотря на то, что игра обещает стать более сложной, чем ее предшественники, ей без труда смогут насладиться не только опытные ветераны жанра, но и те люди, для которых Blood Money окажется первой игрой из серии Hitman. Для этого разработчики предусмотрели режим новобранца, прохождение которого вам поможет вникнуть во все детали игрового процесса.

Ну, а если вам не нравится осторожность, осмотрительность и педантизм, присущие миру Hitman, если вы любите бить, крушить и ломать все, что движется, не задумываясь о последствиях, тогда продолжатель игр серии Final Fight под кодовым названием **Final Fight: Streetwise** идеально вам подойдет.

Сюжет нового "beat`em up" экшна от Capcom забрасывает главного героя — перекаченного борца Кайла Троуэрза — в город Metro city, улицы которого наполнены страхом, хаосом и насилием. Массовая волна беспорядков нахлынула на город из-за быстрого распространения нового синтетического наркотика. Но беда, как говорит народная мудрость, не приходит одна. В это неспокойное время некая подпольная группировка похищает Коди Троуэрза — родного брада Кайла. Ну, а за родного брата наш герой готов голову с плеч снести, что он, собственно, и будет делать на протяжении всей игры. Для нанесения увечий врагам Кайлу помогут различные комбоудары не только голыми руками, но и при помощи достаточно широкого спектра подручных средств, таких как водопроводные трубы, монтировки, ножи, пистолеты и многое другое. Для нанесения более точных и более мощных атак вы сможете использовать "инстинктивный режим", а для эффективного отражения вражеских нападений предусмотрена возможность замедления времени.

Визуальное оформление игры является очень и очень убедительным, и это при условии того, что разработчики обещают практически не использовать 2d графики в игре. Вы в полной мере сможете насладиться всеми красотами Metro city, пройдя основную сюжетную линию. Помимо основных заданий, в игре будут присутствовать необязательные дополнительные миссии, прохождение которых значительно увеличит





ваш опыт, откроет новые умения персонажа или же просто пополнит количество денежных средств в вашем кошельке. На заработанные деньги вы сможете купить новое оружие или нанять дополнительных бойцов, которые прикроют вас на улицах горда, кишащего кровожадными бандитами всех национальностей и конфессий.

Помимо перечисленных выше игр безусловного внимания также засуживает **Drakengard 2**. Тайтл является продолжением достаточно спорной помеси action-RPG от Square-Enix. Здесь, как и в первой части,





предлагается оседлать огромного огнедышащего дракона и отправиться в увлекательное путешествие по фэнтэзийному миру. Судя по первым скриншотам, особых изменений в графике не предвидится, но это можно понять, так как визуальные эффекты даже первой части игры уже упирались в аппаратные возможности Playstation 2. А вот сценарий игры обещает быть гораздо более закрученным, на что и стоит надеяться.

Над игрой **Jaws Unleashed**, сюжет которой основывается на сценарии одноименного фильма, работает небезызвестная компания Majesco Games. Здесь вам придется выступить в роли самого опасного хищника подводных глубин — огромной белой акулы, которая терроризирует жителей прибрежных районов. Однако откуда ни возьмись, появляется некий биолог Майкл Бруди, который жаждет заполучить тело белой акулы для своих экспериментов и без задних мыслей начинает строить козни против нашего главного героя. Ну а мы в ответ начинаем точить зуб на него самого и его команду.

Вот такие релизы кладут нам разработчики игр под новогоднюю елку. Мне кажется, что каждый найдет себе что-нибудь по душе. Ну, а если вы совсем искушенный геймер, которому трудно угодить, и вам не по нраву ни один из предложенных выше тайтлов, тогда просто подождите немного, и я уверен, что выйдет игра, которая не оставит вас равнодушным. Ведь в мире Playstation иначе и быть не может. Мне лишь остается добавить, что официальная дата выхода всех рассмотренных в этой статье игр назначена разработчиками на 1 января 2006 года, с чем я вас собственно и поздравляю. С наступающим новым годом, друзья!

Бородин Андрей
andro_id@tut.by



АНОНС: PC

Paraworld

Жанр: *RTS*
Разработчик: *Sunflowers Interactive*
Издатель: *SEK*
Дата выхода: *первый квартал 2006 года*

Параллельные миры — какие они? Этим вопросом наверняка хотя бы раз задавался каждый из вас. Что было бы, не умри Александр Македонский в расцвете сил и сохрани он свою империю? Быть может, мы сегодня говорили бы по-гречески и ездили бы отдыхать на берега Персидского залива. А если бы римляне не только были близки к открытию паровой машины, но и внедрили бы ее в промышленность и сельское хозяйство? Возможно, тогда бы человечество расселилось по другим планетам и создало бы многочисленные звездные королевства (или единую империю). Впрочем, все могло бы быть и иначе. К примеру, затянись Темные века до нынешнего дня, такие блага цивилизации, как горячая вода или компьютер оставались бы неизвестными еще долгие столетия. Или пойди эволюция по другому пути, и Землю заселили бы какие-нибудь разумные потомки волков. На счастье (или на горе, тут уж как посмотреть), мы живем в хорошо известном и привычном нам мире. Но это не мешает попытаться пофантазировать, и представить себе нечто кардинально отличное от мира современной Земли.



Итак, давайте сделаем допущение, что никакой астероид или глобальное похолодание не случились, и мощнейшие из существовавших сухопутных животных — динозавры — выжили и хозяйничают на планете. А рядом с ними обитают млекопитающие, и даже человеческие племена, находящиеся где-то на уровне технологий начала Железного века. Люди научились приручать и использовать динозавров в сельском хозяйстве и на войне, но исполинские создания все еще остаются весомым враждебным фактором окружения. Вот такой интересный и загадочный мир, в чем-то похожий на "Плутонию" или "Затерянный мир" предлагает нам команда Sunflowers (известная своей серией торгово-экономических стратегий Anno), выступающая в качестве издателя проекта Paraworld, разрабатываемого студией SEK.

По легенде, знаменитый ученый Чарльз Беббидж сумел открыть параллельное измерение, в котором сохранились динозавры. Сделал он это в 1815 году, но путешествие туда стало возможно значительно позже, и нам предстоит стать одним из ученых, отправившихся в Параллельный Мир (или Paraworld). Ученых было несколько — точно известно о представителях США, Дании и Венгрии. Попав в этот мир, они узнали о грозящей ему (и им самим) опасности, и решили, как истинные герои, бороться с ней всеми доступными средствами. Ну а так как основное оружие всякого ученого — его интеллект, то им оставалось только найти исполнителей для своих планов и попытаться собрать разрозненные человеческие племена воедино. После чего дать им знания и начать путь к победе.

Такова предыстория, которая еще может измениться (по Интернету бродит масса ее кусочков, зачастую не слишком хорошо стыкующихся друг с другом). Впрочем, основная мысль понятна, ученые и есть те герои, которые пройдут с нами по кампании. Но играть нам предстоит в стратегию реального времени, причем стратегия эта сочетает в себе как традиционные элементы, так и интереснейшие "фишки", в корне меняющие привычный геймплей. Давайте рассмотрим по порядку все вопросы и узнаем, что же нас ждет в первом квартале 2006 года и достойна ли эта игра настоящего геймера.

С чего начнем "разбор полетов"? Пожалуй, с рассмотрения игровых сторон. Да, в Параллельном Мире есть динозавры, но они не представляют самостоятельной игровой силы, являясь лишь вспомогательным инструментом для игрока. Основными сторонами во всех конфликтах выступают три племени — Norsemen, Dragon Clan и Dust Riders. Первые из них чем-то похожи на суровых викингов. Впрочем, в отличие от жестоких морских разбойников северяне предпочитают неторопливый защитный стиль ведения игры. Никто лучше их не способен построить город и оборонить его от врагов. Вторые — типичные азиаты (не зря же их зовут Кланом Дракона). Они не слишком любят сражения в открытом бою (хотя при случае и смогут доказать свою состоятельность в схватке), предпочитая тихие проникновения на территорию противника, внезапные удары и расстановку ловушек на путях следования войска врага. Наконец, третьи — так называемые Dust Riders — похожи на североафриканские берберские племена и склонны к кочевому образу жизни. Их лихие атаки могут смести с лица земли отряд врагов в мгновение ока, а способность переносить базу с места на место дает возможность лучше подготовиться к наступлению. Что ж, на первом этапе нашего исследования нам остается только констатировать, что разработчикам удалось задумать три разные расы, каждая из которых пойдет к победе по-своему. Но не будем увлекаться первоначальными выводами, посмотрим, что же еще нам предстоит увидеть.

Экономическая система предельно проста. Есть три ресурса — пища, дерево и камень, которые используются для развития базы и найма армии. Никаких особенных хитростей в их добыче не предвидится. Разве что с пищей поначалу могут быть проблемы. Ведь самый дешевый и выгодный источник питания — в изобилии бродящие по карте "бесхозные" динозавры. Вот только отнюдь не все они такие уж и безобидные. Вполне может случиться ситуация, когда ваши добытчики пищи сами станут обедом для какого-нибудь не в меру ретивого хищника, так что следите за ними в оба глаза.

Вообще, окружающий мир в Paraworld играет гораздо большую роль, чем в обычных RTS. К примеру, не стоит оставлять своего разведчика, исследующего территорию, без постоянного контроля. Никогда не знаешь, вдруг динозавр, выглянувший из-за угла, решит им полакомиться. Всем нейтральным животным разработчики пообещали привить зачатки интеллекта. К примеру, стая птеродактилей может решить поохотиться на вашего одинокого воина, но, увидев армию лучников, немедленно отступит. Гигантская мать-динозавриха может не обращать на вас внимания до поры до времени. Но горе вам, если вы тронете ее детенышей или попытаетесь захватить ее яйца. Лучше уж сразу попрощаться с жизнью. С другой стороны, запланировано наличие цикла дня и ночи, а у каждого животного есть время, когда оно отсыпается после периода активности.

Окончание на стр. 32

АНОНС: PC

Paraworld

Начало на стр. 31

Поэтому в недоступные ранее места можно будет проскользнуть, пока злобный трицератопс спит. Вообще, в связи с увеличившейся ролью окружения придется лучше контролировать ваши войска и тратить на происходящее на карте чуть больше времени, чем обычно.

Впрочем, особых сложностей с этим не предвидится. Дело в том, что SEK собирается жестко ограничить количество и качество войск, доступных как игроку, так и его противникам. Любители "Казаков" и иже с ними могут сразу идти отдыхать — Paraworld им вряд ли понравится. Ведь наша армия может содержать в себе лишь 52 воина. Из них 25 относятся к существам первого уровня, 15 — второго, 8 — третьего, 3 — четвертого и только одно — пятого. Это кардинальным образом меняет всю тактику и стратегию. Отныне придется терзаться жестокими раздумьями на тему "какое же существо нанять себе в армию?" и "кого из своих воинов лучше повысить в уровнях?". А ведь каждое повышение дает существу новые возможности. Улучшить своего воина не так-то просто: нужно будет затратить определенное количество специального ресурса — так называемых "черепов", зарабатываемых только в битвах. Да еще от нас могут потребовать съесть какую-то конкретную зверушку или разрушить строго определенное здание. Кстати, улучшать своих бойцов можно прямо на поле боя — и в этом действительно есть смысл, ведь при поднятии уровня существо полностью вылечится, тем самым дав нам еще одно преимущество.



Вообще, список бойцов велик и разнообразен. Часть из них — обыкновенная человеческая пехота, среди которой попадаются копейщики, лучники и прочие представители первейшего в истории рода войск. Но, конечно же, самые интересные — отнюдь не они, а все те, кто использует на войне динозавров. Всего в игре около 50 видов дино, и большинство из них поддается приручению, а потом и применению в боевой обстановке. Динозавры используются вместо коней в кавалерии, служат мобильными огневыми платформами, играют роль таранов или транспортов. Попадаются среди них и настоящие гиганты, к примеру, трицератопс, снабженный металлической броней, без особого труда раскидает всех противников и быстренько порушит базу врага. Многие дино могут в перспективе получить специальные типы атак, зачастую очень забавных и полезных. Так, один из динозавров способен обрушить небольшой лесок хвостом, что позволит проверить, не прятался ли там в засаде отряд врагов (заодно и похоронить его при положительном ответе на вопрос). Короче говоря, война будет вестись самыми разными методами и разными войсками, а это дает нам надежду на разнообразие игровых тактик. Тем более что из-за ограниченного размера армии думать над каждым действием придется серьезно (но в то же время и быстро — враг не дремлет).

Помимо обычных солдат есть в игре и герои. Одиночный режим также вводит ограничения на их число — не более семи штук в одни руки. Герои получают уровни, а вместе с ними и новые навыки, полезные как в бою, так и в мирной жизни. Герой наивысшего уровня не только сражается как лев, но и дает бонусы всем окружающим его соратникам. К тому же развитие героя может предоставить игроку доступ к новым зданиям и войскам, так что заботьтесь о них и "качайте" по мере сил. Но даже если вы потеряли своего героя, не стоит отчаиваться — загляните в таверну, он будет ждать вас там, целый, невредимый и счастливый (еще бы, столько пива выпить:). Хотелось бы добавить, что у многих героев есть уникальные навыки. Так, уже упоминавшийся венгр из своего лука способен застрелить практически любого противника на дальней дистанции. А американец великолепно владеет шотганом.

Для лучшего управления армией у нас будет такая штука, как Army Controller. С помощью данной панели мы сможем контролировать состояние каждого из своих отрядов, наблюдая, чем он занимается (или не занимается) в данный момент. Если у разработчиков получится нормально его реализовать, это может стать новым словом в жанре (аналогичные вещи уже встречались ранее, но толком пока еще не прижились).

Наше племя сможет переходить из эпохи в эпоху, получая тем самым доступ к новым технологиям. При этом дело не ограничится стандартным набором способов ведения военных действий, известных в Древнем мире. Герои-ученые смогут обучить племена пользоваться порохом — так что не удивляйтесь, увидев динозавра с прикрепленной пушкой на спине. Идя по эпохам, мы получаем доступ и к новым динозаврам, которых можно будет приручить и поставить на службу. Впрочем, каких-то оригинальных вещей от технологического развития ждать не приходится — все достаточно стандартно для игр жанра.

Кроме того, нам представится возможность попробовать свои силы в мультиплеерных баталиях. Обещают ряд традиционных режимов игры (Deathmatch, Team Deathmatch, King of the Hill), а также режим Dubbed Defender. Суть его в том, что один игрок получает большее количество ресурсов, чем другие, и его задача — отстроить свою базу и удерживать ее в течение заранее заданного промежутка времени. Ну а остальные игроки постараются эту базу разрушить. Тем же, кому не хватит сингла и мультиплеера, можно будет обратиться к редактору, позволяющему создавать карты размером до 5 на 5 километров (максимальный размер в игре).

Для игры была подготовлен движок Pest, приспособленный как для работы со слабыми, так и с современными машинами. Он обучен приспосабливаться к конфигурации компьютера, так что модели животных могут содержать в себе 300 полигонов, а могут — 5 с лишним тысяч. Количество полигонов в здании варьируется от 100 до 2500. Всего же на игровом экране, на максимальном удалении, можно будет спокойно найти (если кому-то не лень сесть считать:) около 120 тысяч полигонов, что совсем неплохо для RTS. Обещано большое количество мелких деталей, разработчики утверждают, что на каждом деревце мы рассмотрим листики, а у лесоруба — проверим, правильно ли завязаны шнурки на ботинках. День будет сменять ночь, и тени станут удлиняться или укорачиваться с течением времени. Каждая атака, каждое движение бойца или динозавра будут анимированы. И если это чудо не станет тормозить, то останется только низко поклониться всем, кто сумел создать такое великолепие.

Игровое управление не предполагается сложным или заумным. В самом деле, зачем менять то, что оттачивалось годами и проверено на практике?

Игра уже сейчас вызывает немалый интерес почтеннейшей публики. В самом деле — перед нами не затасканный сюжет Второй Мировой войны или американо-вьетнамских баталий, а мир, населенный доисторической флорой и фауной. Мир выглядит очень красиво внешне и при этом не лишен определенного шарма. По нему разгуливают стада динозавров и бегают отряды людей. Герои помогают людям приручать динозавров и захватывать поселения противника с использованием разнообразных тактических хитростей и полусотни видов дино. Солнце перемещается по небу, динозавры ложатся спать, а война продолжается. Что еще надо поклоннику стратегий реального времени? Пожалуй, что и ничего. Кстати, Paraworld уже сейчас получил от многих специалистов оценку в духе "Warcraft с динозаврами". И хочется надеяться, что оценка эта выставлена авансом не зря, и будет полностью оправдана после выхода игры. Остается дождаться начала следующего года, и тогда трицератопсы пойдут в бой, а тираннозавры станут у них на дороге с кличем "Они не пройдут!". И начнется необычная, но очень красивая война.

Morgul Angmarsky





виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка
Александра Воронецкого.

Подписано в печать 7.12.2005 г. в 18.00. Тираж 30549 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 6906.